

Univerzita Karlova v Praze  
**FAKULTA FILOZOFICKÁ**

---

**Katedra:** Pedagogiky

**Studijní program:** Pedagogika

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

Bc. Kateřina Konvalinová

Hra ve volném čase studentů gymnázií, učilišť a  
středních odborných škol.

Game in leisure time of students of grammar  
schools, apprentice training schools and specialised  
high schools.

**Vedoucí práce:** Doc. PhDr. Jiří Pelikán, CSc.

V Praze dne: 09.06. 2011

Bc. Kateřina Konvalinová

**Poděkování:**

Děkuji Doc. PhDr. Jiřímu Pelikánovi, CSc. za trpělivost, cenné rady a podnětné připomínky při zpracování této diplomové práce.

## **Prohlášení**

Byla jsem seznámena s tím, že na mou diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Karlova univerzita v Praze (KU) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé diplomové práce pro vnitřní potřebu KU.

Užiji-li diplomovou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti KU; v tomto případě má KU právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Diplomovou práci jsem vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím diplomové práce.

V Praze dne:  
09.06. 2011

Kateřina Konvalinová

---

# Hra ve volném čase studentů gymnázií, učilišť a středních odborných škol

Bc. Kateřina Konvalinová

DP–2011

Vedoucí DP: Doc. PhDr. Jiří Pelikán, CSc.

## Resumé

Hra ve volném čase studentů gymnázií, učilišť a středních odborných škol.

Cílem diplomové práce, „*Hra ve volném čase gymnázií, učilišť a středních odborných škol*“, bylo vyhodnotit, jaký vliv má typ studované střední školy na volnočasové aktivity žáků, konkrétně pak na preferovaný typ volnočasových her.

V rámci práce byl proveden empirický výzkum. Použita byla metoda dotazníku. Osloveno bylo 326 respondentů ve věku 15- 25 let.

Obsah je členěn na dvě části- teoretickou a praktickou. Teoretická část se zabývá vymezením kategorie mládeže, seznamuje se strukturou středního školství u nás, dále co znamená pro mládež volný čas, jak ho tráví a definice „hry“, její funkce a kategorizace. Praktická část seznamuje s výsledky výzkumu.

Klíčová slova: hra, mládež, střední škola, volný čas.

## Summary

Game in leisure time of students of grammar schools, apprentice training schools and specialised high schools.

The aim of the diploma thesis, „*Game in leisure time of students of grammar schools, apprentice training schools and specialised high schools*“, was to assess the impact of type of secondary school to pupils leisure activities, in particular, the favour type of leisure games.

Within the diploma thesis there was realized empirical research. It was used questionnaire method. 326 respondents (15-25 years) were interviewed.

Content is divided into two parts- theoretical and practical. The theoretical part deals with defining category of youth, introduce with the structure of secondary education in this country, below what it means leisure time for youth, how they spend it

and definition of “game”, its function and categorization. The practical part presents the results of research.

Key words: game, youth, secondary school, leisure time.

### **Zusammenfassung**

#### **Spiel als Freizeitaktivität der Gymnasial-, Berufs- und Fachschüler.**

Das Ziel der Diplomarbeit "*Spiel als Freizeitaktivität der Gymnasial-, Berufs- und Fachschüler*" war, den Einfluss des Schultyps auf die Freizeitaktivitäten der Schüler zu bewerten, im besonderen auf den bevorzugten Typ der Freizeitspiele. Im Rahmen der Arbeit wurde eine empirische Forschung beim Einsatz der Fragebogenmethode durchgeführt, dabei wurden 326 Befragte im Alter zwischen 15 und 25 Jahre angesprochen.

Der Inhalt ist in zwei Teile gegliedert - in den theoretischen und in den praktischen Teil. Der theoretische Teil beschäftigt sich mit dem Definieren des Begriffs Jugend, macht den Leser mit der Mittelschulwesenstruktur bei uns bekannt, stellt sich die Frage, welche Bedeutung die Freizeit für Jugendliche hat und wie sie ihre Freizeit verbringen, und schließlich werden hier der Begriff Spiel, seine Funktionen und Kategorisierung definiert. Der praktische Teil macht mit dem Ergebnis der Forschung bekannt.

Schlüsselwörter: Spiel, Jugend, Mittelschule, Freizeit

## Obsah:

<b>1.</b>	<b>ÚVOD.....</b>	<b>7</b>
<b>2.</b>	<b>HRY VE VOLNÉM ČASE STŘEDOŠKOLSKÉ MLÁDEŽE .....</b>	<b>9</b>
2.1.	VYMEZENÍ KATEGORIE MLÁDEŽE.....	9
2.1.1.	<i>Etapy období mládeže aneb „zlomové body“ .....</i>	<i>10</i>
2.1.2.	<i>Osobnostní rysy mládeže .....</i>	<i>11</i>
2.1.3.	<i>Vliv psychiky mládeže na volnočasové aktivity.....</i>	<i>12</i>
2.1.4.	<i>Střední školství v ČR.....</i>	<i>14</i>
2.1.5.	<i>Schéma vzdělávacího systému v ČR.....</i>	<i>17</i>
2.2.	VOLNÝ ČAS MLÁDEŽE .....	18
2.2.1.	<i>Rozložení volného času.....</i>	<i>20</i>
2.2.2.	<i>Hodnota volného času pro dospívající .....</i>	<i>21</i>
2.2.3.	<i>Motivační aspekty .....</i>	<i>22</i>
2.2.4.	<i>Činnosti mládeže ve volném čase.....</i>	<i>23</i>
2.2.5.	<i>S kým tráví mládež volný čas .....</i>	<i>29</i>
2.3.	HRA.....	31
2.3.1.	<i>Odlíšné hodnocení pojmu „hra“ v různých jazycích.....</i>	<i>32</i>
2.3.2.	<i>Teorie flow- ponoření do hry.....</i>	<i>34</i>
2.3.3.	<i>Vývoj her v závislosti na věku člověka.....</i>	<i>35</i>
2.3.4.	<i>Hra jako antropologická univerzálie .....</i>	<i>37</i>
2.3.5.	<i>Funkce hry .....</i>	<i>39</i>
2.3.6.	<i>Hra jako nástroj... ? .....</i>	<i>41</i>
2.3.7.	<i>Kategorizace her.....</i>	<i>44</i>
<b>3.</b>	<b>VÝZKUMNÁ SONDA.....</b>	<b>47</b>
3.1.	VÝZKUMNÝ PROBLÉM A CÍL PROJEKTU .....	47
3.2.	POUŽITÁ METODA A VÝZKUMNÝ VZOREK .....	48
3.3.	HYPOTÉZY ŠETŘENÍ.....	51
3.4.	VÝSLEDKY HYPOTÉZ.....	52
3.5.	ZAJÍMAVÁ ZJIŠTĚNÍ.....	68
3.5.1.	<i>Rozdíly v preferenci volnočasových her z hlediska pohlaví.....</i>	<i>71</i>
<b>4.</b>	<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>73</b>
<b>5.</b>	<b>POUŽITÉ ZDROJE .....</b>	<b>75</b>
	<b>PŘÍLOHA Č. 1 – DOTAZNÍK.....</b>	<b>1</b>
	<b>PŘÍLOHA Č. 2 – KOMIKS.....</b>	<b>6</b>

---

## 1. Úvod

Cílem této práce bylo, vyhodnotit, zda má typ studované střední školy vliv na volbu volnočasových her.

V rámci práce byl proveden empirický výzkum (standardizovaný dotazník) na gymnáziích, středních odborných školách a středních odborných učilištích.

Mládež na středních školách se nachází v nejaktivnějším období z hlediska množství a náplně volného času. (Vážanský, 1995) A právě v tomto období hrozí největší riziko vzniku sociálně patologických jevů. Velkou roli v tom hraje i vrstevnická skupina. Během dospívání narůstá význam vrstevnických skupin. Skupina velmi ovlivňuje volbu volnočasových aktivit svých členů ( touha po konformitě). Proto se tato práce zaměřuje na zkoumání toho, zda i vrstevníci ve třídě, typ školy, mají vliv na volbu volnočasových her.

Žijeme ve společnosti, která je typická prudkým tempem změn, nabízí nám nepřehledné množství různých možností zábavy (mnohdy touží po tom, aby byli baveni bez vynaložení námahy). Ovšem kvantita nezaručuje kvalitu. Hrozí výběr podprůměrné, nekvalitní zábavy. Nabízí se také aktivity, které jsou pro mládež přitažlivé, ale z nějakého důvodu jsou pro ni nedostupné (peníze, nevole rodičů, čas...). S tím potom přichází riziko, že si najdou mladí lidé zábavu jinak. Často pak hledají možnosti, jak zažít dobrodružství a adrenalin nevhodnými způsoby (vandalismus, toxikomanie, narkomanie...).

Předpokládá se, že mezi nejrizikovější skupinu budou patřit žáci učiliště, jelikož mají nejvíce volného času. Můžeme tedy čekat, že se budou ve volnočasových aktivitách od ostatních typů škol odlišovat. Disponují větším množstvím volného času, tudíž je tu možnost toho, že nebudou vědět, jak s ním naložit. Budou více podléhat nudě, trávit čas v partách, posedávat v hospodách, s tím jsou spojené hrací automaty, již zmíněná toxikomanie apod.

Vedle toho gymnázia mají jistě nejvyšší nároky na své studenty, co se týče domácí přípravy. Proto můžeme předpokládat, že gymnazisté, budou nakládat se

---

svým volným časem více promyšleně. Je tu také možnost určitého propojení s přípravou na školu.

Nesmíme ale v dnešní době zapomínat na média, v první řadě internet. Petr Sak uvádí ve výsledcích, ze svého výzkumu z roku 1997, že čím vyšší je vzdělání, tím více člověk využívá počítače. Používá náročnější softwary a stráví u něj více času, než žák učiliště. Domnívám se, že tomu tak bylo před pár lety, ale v dnešní době to již není pravda. Počítač, internet využívá většina, bez ohledu na stupeň vzdělanosti. Mohlo by být ale zajímavé, zjistit, k čemu mládež počítač, internet využívá. Zde by potom mohly být rozdíly v typech škol.

Výsledky tohoto výzkumu by byly jistě podnětné pro vychovatele, učitele i rodiče dospívající mládeže. Rodiče ztrácí zájem o to, jak jejich dítě tráví volný čas, hlavně pokud donese dobré známky ze školy. A právě dospívání sebou také přináší sklon a touhu po riskantním chování. Chtějí experimentovat, hledat nové zážitky. A rodiče berou volný čas jako něco nedůležitého. Často ale sklon k riskantnímu a nevhodnému chování má kořeny v rodině, kdy se na sebe dospívající snaží upozornit, nudí se apod.

Hry ale nejsou pouze něčím, na co není třeba brát zřetel. Slouží nám k rozvoji osobnosti. A jak píše Pávková: „*Jen tělesně a duševně zdravý a vyrovnaný člověk je schopen kvalitních pracovních výkonů, takže racionální využívání volného času má i ekonomický efekt.*“ (Pávková, 2002, s.51) A právě společnost, která umí pouze poukázat na nedostatky mládeže, by měla mít také zájem o to, jak dnešní mládež tráví svůj volný čas.



---

## 2. Hry ve volném čase středoškolské mládeže

### 2.1. Vymezení kategorie mládeže

#### Definice

Co je to období mládeže? Je to životní etapa mezi dětstvím a dospělostí.

O tomto životním období se začalo hovořit poměrně nedávno, tzn. zhruba od počátku 20. století. (Kraus, 2006, s. 9)

*„Mládež je sociální skupina tvořená lidmi ve věku přibližně od 15-25 let, kteří již ve společnosti neplní role dětí, avšak společnost jim ještě nepřiznává role dospělých. Mají charakteristický způsob chování a myšlení, jiný systém vzorů, norem a hodnot. Na plnění svých rolí se teprve připravuje. Jde např. o přípravu na výkon povolání, o profesionální adaptaci a osvojování profese, postupné přebírání společenských rolí... (Kraus, Pedagogická encyklopedie 2009, s. 361)*

#### Věkové vymezení

Věkové rozmezí tohoto období není až tak jednoznačné, více zdrojů se v tomto liší. Podívejme se na následující tabulku, která je sestavena z několika zdrojů.

Věkové vymezení mládeže	
Pedagogický slovník	15-25 let
Dokumenty UNESCO	Horní hranice 26 let
Materiály OSN	15-24 let
Některé statistiky	Horní hranice 29 let

(dle Kraus, 2006)

---

V psychologii se místo pojmu mládež používá pojem adolescence. I zde se věkové rozmezí liší.

Věkové vymezení adolescence	
Průcha, Walterová, Mareš	15-20 let
Jandourek	14-22 let

Pedagogická encyklopedie uvádí, že populace českých středoškoláků zahrnuje mladé lidi ve věkovém rozmezí přibližně 14-18 let.  
(Trhlíková, Pedagogická encyklopedie 2009, s.366)

### **2.1.1. Etapy období mládeže aneb „zlomové body“**

Období mládeže lze dle Krause rozdělit do tří etap:

- 1) Opouštění dětských školních kolektivů, rozhodování se o profesní dráze, počátky profesní přípravy- střední školy různého typu
- 2) Postupné zaujímání formálních i neformálních rolí dospělých, pokračování ve studiu na vysokých školách, část se začleňuje do pracovního procesu.
- 3) Většina je začleněna do pracovního procesu, začíná žít vlastním rodinným životem. (Kraus, 2006, s.12)

Jak již bylo zmíněno výše, je toto období započato etapou, kdy mládež opouští školní kolektivy. Tato událost je zařazována mezi zlomové události života člověka.

Kraus uvádí, že je to jakýsi start do období mládeže. Na této křižovatce se dle něj rozhoduje o dalším životě člověka. Tato zlomová období kladou značné nároky na samostatnost, cílevědomost a iniciativnost jedince. (Kraus, 2006, s.16)

Má tento přechod ze základní školy na střední vliv na volnočasové zájmy?

Jak uvádí Čáp, jde o značnou změnu ve způsobu života včetně využívání volného času. Jednak někteří žáci ztrácí část svého volného času z důvodu dojíždění, jiní

---

nastupují do domovů mládeže. V domovech mládeže se samozřejmě musí podřídit dennímu režimu a to sebou nese i změnu podmínek pro výkon zájmových činností. A samozřejmě pobyt v domově mládeže znamená, že mladistvý opustí svůj zájmový kroužek nebo skupinu, která byla v místě jeho bydliště. Často to může zapříčinit i to, že zájmovou činnost přestane vykonávat.

V neposlední řadě množství volného času ovlivní i zvýšené nároky na domácí přípravu, která mládež čeká v prvním ročníku střední školy.

(Čáp, 1990, s.100)

### **2.1.2. Osobnostní rysy mládeže**

Toto období je velmi nestabilní a plné změn.

Důležité je postupné přeorientování z norem dětství na normy dospělosti. Mění se společenské postavení dospívajícího i názory a postoje dospělých k němu. Nadřazené vztahy dospělých, které fungovaly v dětství, postupně nabývají s dospívajícím partnerských rysů. Přeměna není jednoduchá pro dospělé, ani pro dospívající. Samozřejmě také záleží na okolnostech. Jednou je dospívající dospělými považován za schopného, jindy za ještě ne dost zralého. To pak v dospívajícím vyvolává i náhlé změny vztahu k rodičům. Buď je pro něj rodič rozumný, když vyhoví jeho nárokům, nebo je naopak příliš pedantický.

Vztah k autoritě se tedy stává v tomto období kritičtější. Mezilidské vztahy se diferencují a prohlubují. Rozvíjejí se vztahy přátelské, ale také milostné. Nejzávažnější změny v dospívání se soustřeďují na vlastní osobu. V dětství se orientuje člověk na vnější svět, v tomto období se ale orientace zvnitřňuje. A toto sebepojetí dospívajícího člověka se stává jakýmsi filtrem jeho prožívání. (Taxová, 1987, s.63) Dospívajícímu velice záleží na tom, co si o něm myslí druzí a jaký k němu mají vztah (Taxová, 1987, s. 116). Má potřebu upoutat na sebe pozornost, stát se středem zájmu ostatních, stát se předmětem jakéhokoli hodnocení.

Důležitou roli v dospívání hraje i vrstevnická skupina. Dospívající se angažují v její činnosti, vlastní jednání podřizují pravidlům skupiny, stávají se

---

konformními. Sklon ke konformitě v tomto období zajišťuje pocit, že se dospívající může odpoutat od norem a ideálů rodičů. (Taxová, 1987, s.136)

### **2.1.3. Vliv psychiky mládeže na volnočasové aktivity**

Období dospívání je plné změn, a to má samozřejmě velký vliv na psychiku. I to se pak odráží ve vztahu dospívajících k volnému času a jejich zájmům. Jak píše Vágnerová (1999, s. 196), mnoho adolescentů má obavu z dospělosti, kterou vidí jako velmi náročnou životní etapu, a proto si ji chtějí odložit. Myslím si, že to pak může mít vliv na četnost provozování hrových aktivit ve volném čase. Přeci jen je hra brána jako cosi dětského a mládež díky ní může mít pocit, že stále ještě nepřekročila onen práh do dospělosti. Vágnerová (1999) dále píše, že mládež demonstruje svůj strach z dospělosti tím, že dokazují potřebu volnosti a experimentování. Ovšem experimentování a přílišná volnost mohou vést k patologickému trávení volného času (raději budou experimentovat s něčím, co je pro ně zakázaným ovocem).

Dále v období dospívání zaměřuje mládež svou pozornost na to, jak vypadá. Jsou ke svému zevnějšku velmi kritičtí. U děvčat se objevuje touha po postavě modelky a u chlapců, jak píše Vágnerová (1999, s.200), můžeme vidět vztah ke sportu a ztotožňování se s rolí sportovce. Tato role je v našem sociokulturním prostředí pozitivně hodnocena. Samozřejmě i ve skupině vrstevníků pak stoupá obliba mezi členy, pokud něčeho ve sportu dosáhnou. Sport okamžitě ukazuje měřitelné výsledky, výkon, který se dá snadno hodnotit.

Také se dospívající dokáží nadchnout pro nějakou činnost, která má pro ně větší subjektivní význam než škola. Často se díky své nezkušenosti snaží zbrkle dosahovat cíle, který vidí optimisticky a vede to k chybným postupům. Toto nadšení ale dospívajícímu poskytuje silnou motivaci a energii k aktivitě a překonávání těchto chyb. Ovšem neúspěchy druhých lidí nebere jako důležitou informaci a chybně často předpokládá, že se mu to stát nemůže. Vlastní negativní zkušenosti ale pro něj mají korektivní význam. Příště už stejnou chybu neudělá. (Vágnerová, 1999, s.203)

Důležitá pro dospívající je ale i jejich role studenta. Jak již bylo zmíněno výše přecházejí ze základní školy na školu střední a samozřejmě to sebou přináší také různá úskalí. Já bych ráda poukázala na roli studentů středních odborných učilišť. Role učně totiž nemá ve společnosti příliš vysoký sociální status. Určitá část těchto studentů pak sama přijme za své, že se od nich očekává, že nebudou dosahovat lepších výsledků a rezignují. I to může mít vliv na volný čas a samozřejmě na to, že žáci učilišť mají často sklon k patologickému trávení volného času. Možná jen přejali za své to, jak o nich společnost smýšlí a řídí se podle toho. (Vágnerová, 1999, s.218)

Jak zahání nudu studenti různých typů střední školy, uvádí Vágnerová (1999, s.224). Použity byly výsledky ze situační analýzy *Děti v České republice 1996*.

	SOU	SOŠ	G
<b>věnuje se koníčkům a zálibám</b>	43	52	64
<b>věnuje se sportu</b>	15	10	7
<b>dívá se na televizi, video</b>	15	14	8
<b>jde za přáteli, partou</b>	11	12	15
<b>věnuje se domácím pracím</b>	4	5	3
<b>jde do restaurace</b>	5	1	2
<b>jde do přírody</b>	7	6	1

Pozn.: SOU- střední odborné učiliště, SOŠ- střední odborná škola, G- gymnázium. Výsledky jsou uvedeny v procentech. (Vágnerová, 1996, s.224)

Vidíme například, že gymnazisté nejméně sportují a nejméně sledují televizi. Zatímco do přírody se nejčastěji vydávají studenti z učiliště. Což je jistě zajímavé. Mohli bychom přemýšlet, zda vycházkou do přírody, nemyslí mládež trávení volného času venku s přáteli (například v parcích).

A v neposlední řadě bych zmínila, že dospívající mládež preferuje intenzivní prožitky. (Vágnerová, 1996, s.207) Opět si můžeme myslet, zda to nebude mít vliv na patologické trávení volného času, kdy se budou snažit dosáhnout těchto prožitků nějakým společensky nevhodným způsobem. Ale mohli bychom se zamyslet, jak toho můžeme využít my. Lze dospívajícím poskytnout vhodnou formu zábavy, ve formě prožitkových kurzů. Jistě by to mělo pozitivní vliv na osobnost dospívajícího, protože prožitkové kurzy jsou zaměřené na poznávání sebe sama apod. Tyto kurzy se dají zařadit před vlastní nástup na střední školu. Říká se jim „adaptační“. Jejich cílem je, aby se noví žáci sžili s novým prostředím, poznali nové spolužáky. Vše probíhá

---

v neformálním prostředí. Také se uvádí, že tyto kurzy pomáhají předcházet vzniku šikany v dané třídě.

#### **2.1.4. Střední školství v ČR**

Střední vzdělání patří dle mezinárodní klasifikace vzdělání (ISCED), kterou vydalo UNESCO, do úrovně 3 „vyšší sekundární vzdělání“.

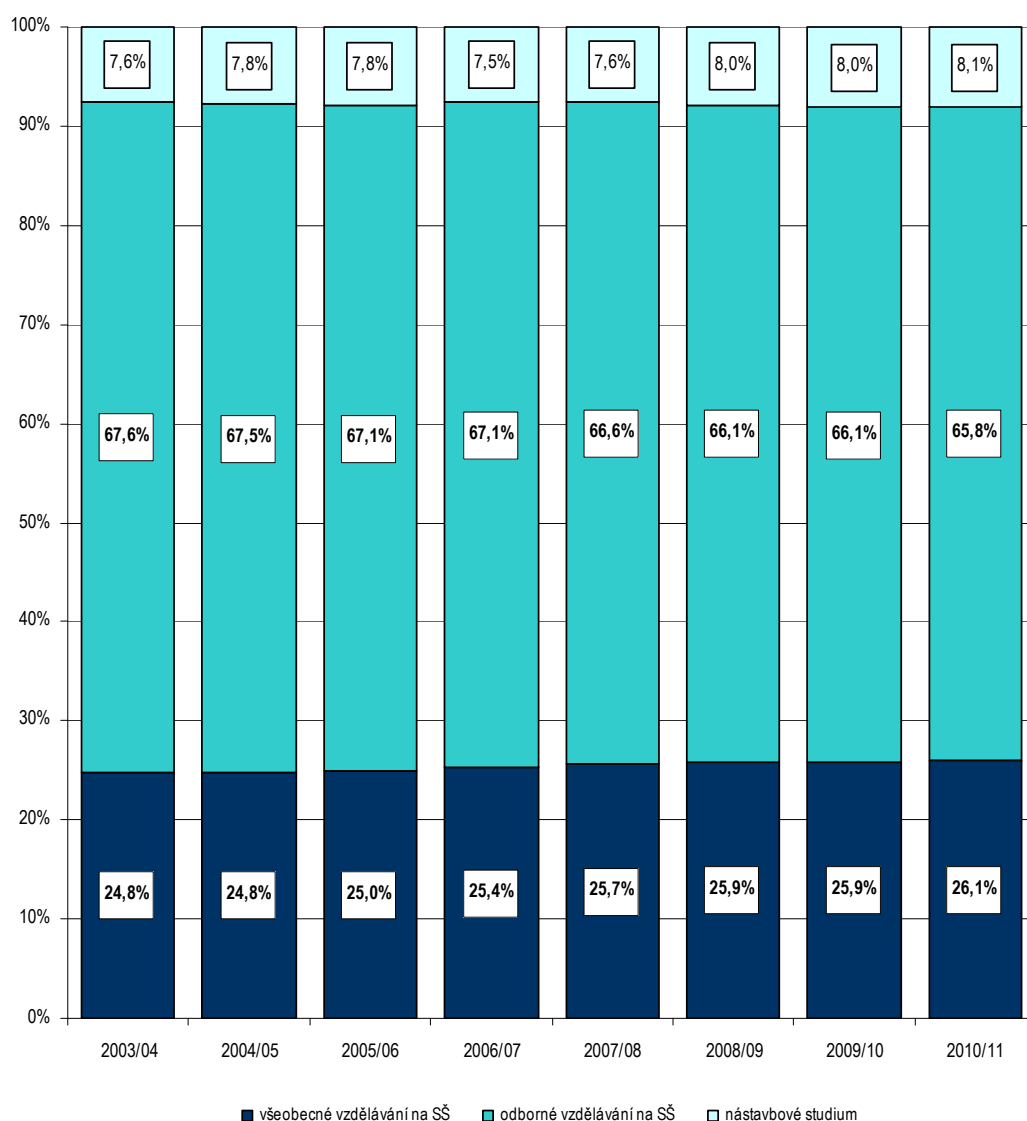
Školský zákon člení střední vzdělávání podle dosahovaných stupňů vzdělání do tří kategorií:

- 1) Střední vzdělání
- 2) Střední vzdělání s výučním listem
- 3) Střední vzdělání s maturitní zkouškou

V pedagogické encyklopedii se dočteme, že převážná část absolventů základní školy prochází středním vzděláváním a pouze 6-8% populačního ročníku zůstává u vzdělání základního. (Trhlíková, Pedagogická encyklopedie 2009, s.366)

České střední školství je charakteristické vysokým podílem studentů (80%), kteří procházejí odborným vzděláváním, cca 19% žáků vstupuje do všeobecného vzdělávání na gymnáziích. (Trhlíková, Pedagogická encyklopedie 2009, s.366)

Viz. následující graf, který vytvořil Ústav pro informace ve vzdělávání.



(Zdroj: ÚIV 2010)

Další zajímavá čísla nám podává český statistický úřad ve své ročence z roku 2008.

#### **Chlapci a dívky na školách v České republice- školní rok 2006/2007**

	<b>Celkem</b>	<b>chlapci/studenti</b>	<b>dívky/studentky</b>
<b>gymnázia</b>	145 450	59 427	86 023
<b>střední odborné školy</b>	210 359	93 871	116 488
<b>střední odborná učiliště</b>	165 239	107 277	57 962

( Zdroj: Český statistický úřad, 2008)

Další graf nám ukazuje, jaké formě středního vzdělání dávají přednost chlapci a dívky.

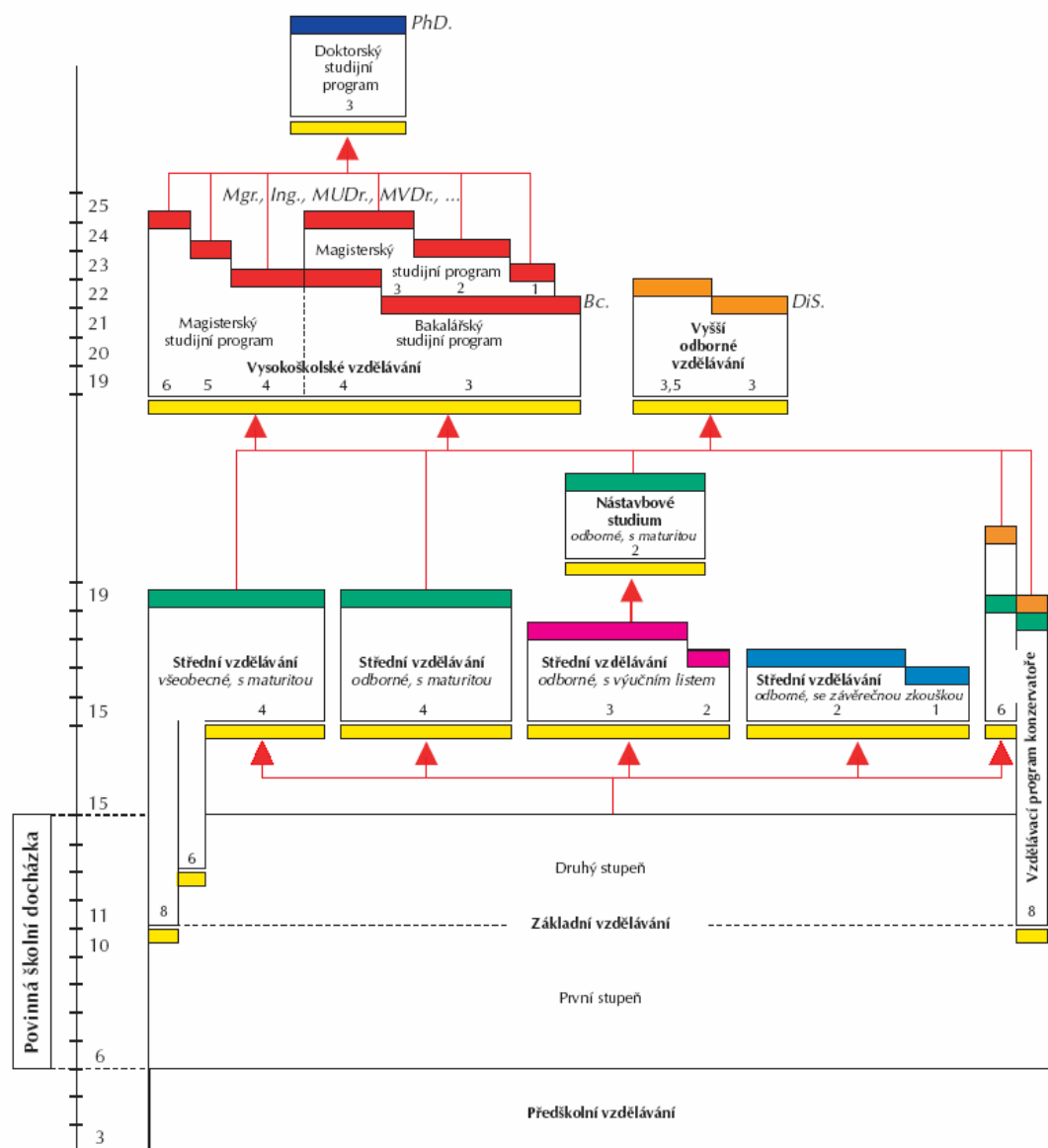


(Zdroj: Český statistický úřad, 2008)

Co se týče pohlaví, tak z grafu je patrné, nejvíce chlapců studuje na středních odborných učilištích. Dívky pak nastupují spíše na gymnázia a střední odborné školy.



## 2.1.5. Schéma vzdělávacího systému v ČR



(zdroj: NVF)

Jak můžeme vidět na obrázku, střední školu můžeme začít studovat po dokončení povinné školní docházky. Studium trvá od dvou do čtyř let. Na výběr je střední vzdělání všeobecné/odborné s maturitou, střední vzdělání odborné s výučním listem nebo závěrečnou zkouškou.

---

## 2.2. Volný čas mládeže

### Definice

*„Volný čas lze charakterizovat jako svébytný, subjektivně vnímaný, kulturně a společensky podmíněný a časově vymezený prostor, ve kterém se jedinec nebo skupina lidí svobodně rozhoduje o způsobu seberealizace prostřednictvím rozmanitých činností, jimiž naplňuje své potřeby a rozvíjí své zájmy. Do kategorie volného času nezahrnujeme čas vyhrazený pro školní vzdělávání či práci, stejně jako činnosti spojené se sebeobsluhou (hygiena, stravování, nákupy, práce v domácnosti apod.)“*

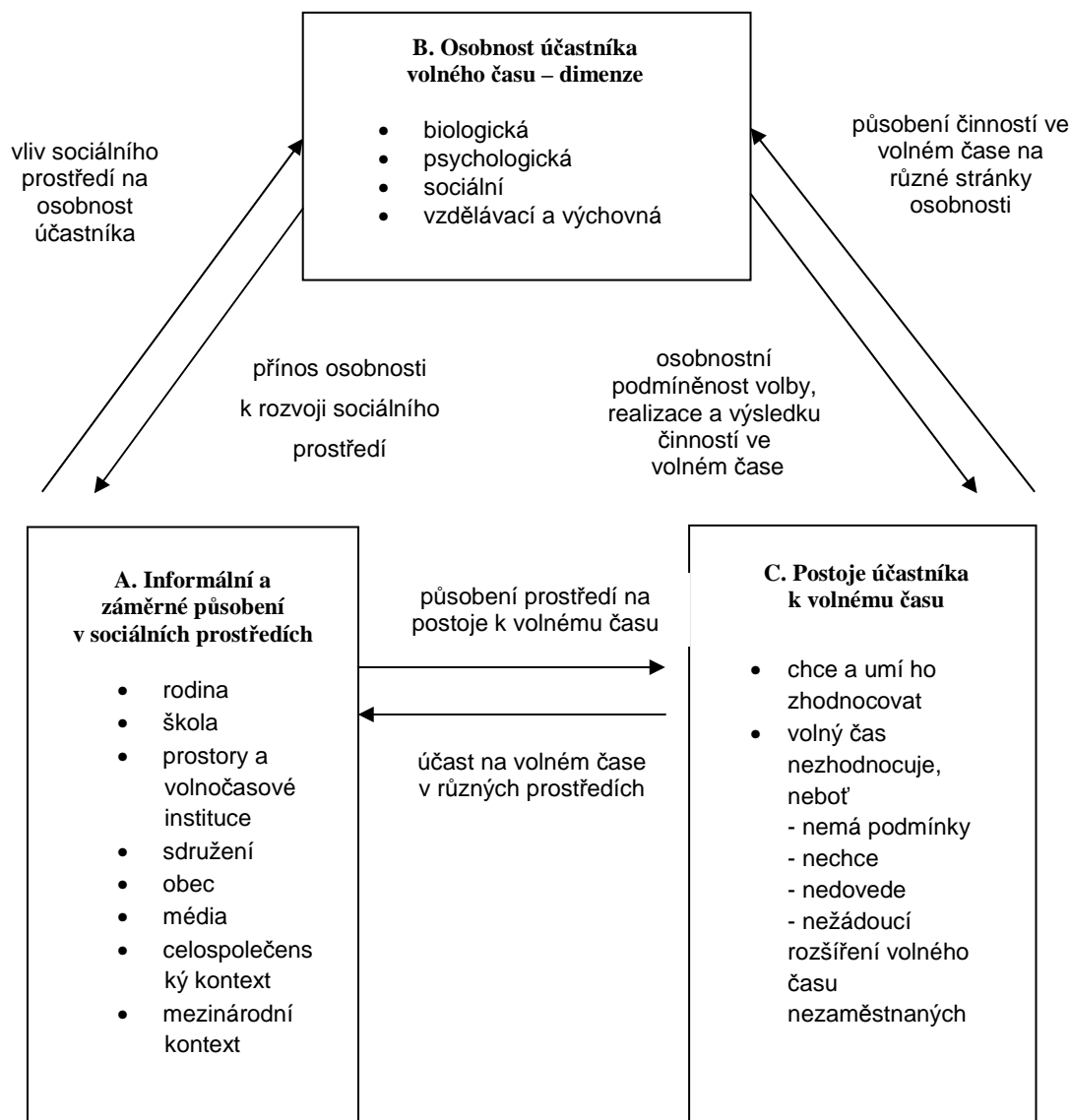
(Němec, Pedagogická encyklopedie 2009, s.379)

Existuje negativní a pozitivní vymezení volného času.

Negativní pojímá volný čas jako „zbytkový“, ten, který nám zbude, když odečteme pracovní, studijní a domácí povinnosti. Pozitivní vymezení definuje volný čas jako prostor, ve kterém se můžeme svobodně realizovat, a který je nezávislý na jakýchkoli povinnostech.

(Němec, Pedagogická encyklopedie 2009, s.379)

## Schéma podstatných rysů a souvislostí systému volného času dle Hofbauera



(Dle Hofbauer, 2004, s. 48)

Myslím si, že by bylo vhodné doplnit tuto tabulku (A. informální a záměrné působení v sociálních prostředích) o možnost „vrstevnická skupina“. A u možnosti *škola*, bych rozvedla, že škola může působit jako instituce, skrze vyučující, kteří mají na studenta vliv, ale také třídní kolektiv může ovlivnit způsob trávení volného času svých členů. Také bychom do této tabulky (A) mohli zařadit i internáty, které mají vliv na trávení volného času.

---

### 2.2.1. Rozložení volného času

Podívejme se na výsledek výzkumu Sociologického ústavu AV ČR z roku 2009, kdy bylo dotazováno 1082 obyvatel ve věku od 15 let.

Otázka zněla: *Odhadněte prosím, kolik asi máte volného času- uveďte přibližný počet hodin.*

- Odhad volného času ve všední den (v %)
  - 1-2 hod. 25%
  - 3-4 hod. 33%
  - 5-6 hod. 18%
  
- Odhad volného času v sobotu (v %)
  - 3-4 hod. 15%
  - 5-6 hod. 26%
  - 7-9 hod. 21%
  
- Odhad volného času v neděli (v %)
  - 5-6 hod. 23%
  - 7-9 hod. 24%
  - 10-14 hod. 29%

K velmi podobným výsledkům došla před třinácti lety i Marhounová. (1996, s.58) Uvádí, že dospívající disponují pro svou zájmovou činnost v průměru s třemi a půl hodinami ve všední den a sedmi a půl hodinami ve volných dnech.

Musíme ale také brát v úvahu čas, věnovaný přípravě do školy, který se odvíjí od obtížnosti studia.

*„Na různých druzích škol, ale také v téže školní třídě jsou žáci s minimálním a na druhé straně velkým rozsahem volného času, což je dáno požadavky rodičů na domácí přípravu do školy a na účast dítěte v domácích pracích, ale také vzdáleností*

---

*školy i tím, jak si žák sám dokáže zorganizovat čas, který má k dispozici.*“ (Čáp, 1990, s.68)

Studium na střední škole s sebou samozřejmě přináší větší nároky na školní přípravu, a tedy i omezení volného času. Dle výzkumů mají nejméně volného času gymnazisté a nejvíce učni, žáci středních odborných škol se pohybují uprostřed. Dále jsou rozdíly i mezi jednotlivými školami podobného typu a mezi chlapci a dívkami. Dívky věnují více času domácím pracím a přípravě do školy. (Taxová, 1987, s. 236).

Toto tvrzení nám potvrzuje i výzkum Národního institutu dětí a mládeže z roku 2006, který tvrdí, že každý den se věnuje studiu 35,6% dívek a o celých 16% méně chlapců. Z toho je zřejmé, že dívky opravdu disponují nižším množstvím volného času než chlapci.(výzkum Šturcová, Bocan, 2006)

### **2.2.2. Hodnota volného času pro dospívající**

*„Hodnota je výsledkem aktu hodnocení, které je bytostnou součástí lidského myšlení a prožívání, jeho prostřednictvím vyjadřuje člověk svůj vztah ke světu. Hodnota je vždy spojena s člověkem a jen člověk dává předmětům význam.“*  
(Kraus, 2006, s.59)

Vývoj hodnotového systému u středoškolské mládeže není ještě dokončen, teprve se utváří. Jeho významnou součástí je způsob trávení volného času a propojení pracovních a volnočasových aktivit.  
(Sak, 2000, s.133)

Dle Krause je mládež ve věku 15-18 let ze všech věkových skupin nejvíce orientována na majetek. Dále se na vrcholu žebříčku objevují hodnoty jako jsou: „láska“, „přátelství“, „zájmy“, „koníčky“, „podnikání“, „svoboda“. (Kraus, 2006, s.61) Sak ale materiální orientaci přisuzuje spíše mužům, která může být dle něj spojena s jeho tradičním postavením ve společnosti. (Sak, 2004, s. 14)

Rozdíl mezi pohlavími můžeme spatřit i u hodnoty „volný čas“, kterou mnohem více preferují chlapci. (Kraus, 2006,s.66). Hlavním důvodem může být, jak

---

již bylo zmíněno výše, že dívky věnují více času přípravám do školy a domácím pracím.

Rozdíly lze vidět i ve vzdělanostních skupinách, mezi gymnazisty, žáky oborů odborného středního vzdělání s maturitou a učňovskou mládeží. Vyučení preferují více vysokou materiální úroveň (majetek, plat, soukromé podnikání), ostatní kategorie středoškoláků si naopak více cení hodnot souvisejících se vzděláním, rozvojem osobnosti a zajímavou prací. (Trhlíková, Pedagogická encyklopedie 2009, s.371)

### **2.2.3. Motivační aspekty**

Proč se dospívající věnují zájmovým činnostem? Jaké jsou jejich motivy?

Čáp uvádí:

- 1) Uspokojení z činnosti, z jejích výsledků a ze zdokonalování.
- 2) Silný, stěží ovladatelný „impuls k činnosti“- zájmová činnost je „strhuje“, že se jí „musí zabývat“.
- 3) Sociální aspekty aktivity.
- 4) Získání společenského uznání v zájmové činnosti.
- 5) Cílevědomost: současná zájmová činnost a její perspektivy.
- 6) Životní smysl v zájmové činnosti.

(Čáp, 1990, s.155)

Nesmíme opomenout, že zákaz volnočasových činností se rovněž využívá k motivaci a zlepšení školního prospěchu („Dokud si nezlepšíš známku, žádné koníčky“). V takovém případě je možné, že dospívající bude mít motiv k činnosti takový, aby ji vykonával tajně, „na truc“ rodičům.

(Němec, Pedagogická encyklopedie 2009, s.381)

Existují ale i tací, kteří volný čas využívat neumí. Příčinou bývá nedostatek informací, které by mladého člověka dokázaly motivovat a přesvědčit. Proto tento

---

jedinec pak nemá žádný zájem o to, aby svůj volný čas strávil účelně. To, že neumí využít stávajících možností, ještě zvětšuje jeho izolaci od volnočasových aktivit. Tito dospívající jsou pak „odsouzeni“ k tomu, aby každý den byl naplněn stejným stereotypem. (Hofbauer, 2004)

Se stereotypem je pak spojen nepříjemný psychický stav *nuda* (alysosis). Ta je formulována jako „*nepříjemný afektivní stav spojený s pocity napětí, se zkráceným prožíváním času (jakoby se zastavil) a s pocity prázdna.*“ (Spousta, 1996, s.14)

Hrozí tedy, že mladiství, kteří nemají nějaký trvalejší, hodnotný zájem, se stanou členy různých sekt, gangů, začnou zneužívat návykové látky apod. Uveďme si alespoň pár čísel. V letech 1990-1993 stoupla trojnásobně v České republice kriminalita dětí. V roce 1997 se dopustily děti plné dvě třetiny všech trestných činů, osm tisíc jich bylo vyšetřováno. Pouze v Praze bylo odhaleno na 120 závadových skupin dětí a mládeže podezřelých z trestné činnosti. (Hofbauer, 2004, s. 45) Je tedy potřeba, zaměřit se na to, abychom nabízeli dostupné, kvalitní možnosti, jak mohou dospívající trávit svůj volný čas a velkou pozornost věnovat tomu, jak je vhodně motivovat. Vždy je lepší věnovat se prevenci, než pak řešit a zmírňovat důsledky.

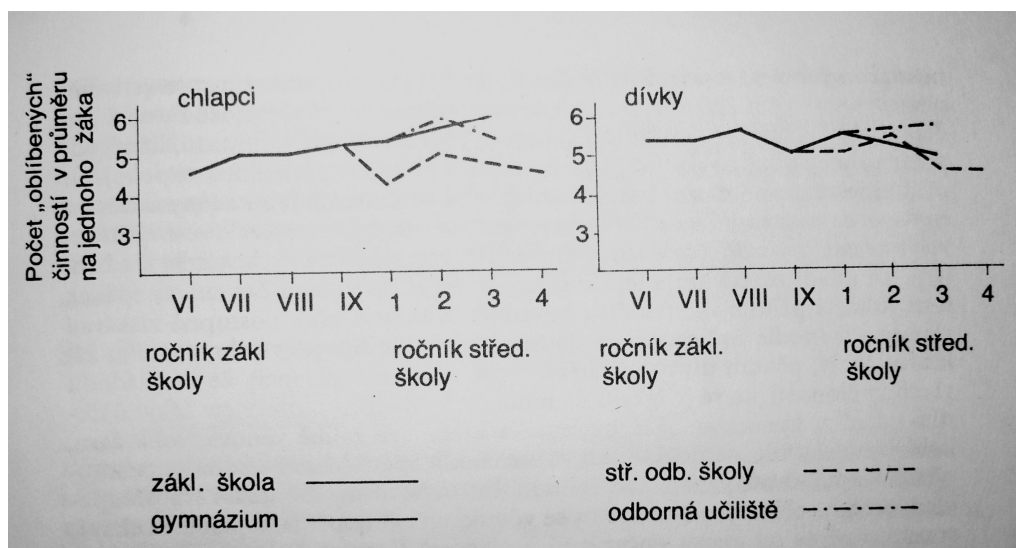
#### **2.2.4. Činnosti mládeže ve volném čase**

Sociální pozice mládeže je charakteristická nízkou zakotveností v systému sociálních rolí. To mládeži oproti dospělým umožňuje větší sociální flexibilitu a dynamiku. V pozdějším období již není jedinec schopen zajímat se o tak široké spektrum zájmových aktivit jako v dětství a mládí. V dospělosti se zájmy redukují a prohlubují.

(Sak, 2000, s. 133)

Mladý člověk touží poznat svět, zajímá se o vše možné, neví „co dělat dříve“, chtěl by všechno vyzkoušet“ (zde je riziko sociálně patologických jevů ve volném čase). Dospívající má tedy mnoho všestranných zájmů, které ale nemohou dosahovat vyšší kvalitativní úrovně.(Čáp, 1990, s.72)

Vývoj extenzity realizovaných činností mládeže můžeme vidět v následujících grafech.



(Čáp, 1990, s.71)

Žumárová uvádí, že chlapci dávají přednost aktivnějšímu vyplnění svého volného času, dívky naopak směřují k méně fyzicky náročnějším činnostem.

(Žumárová, Socialia 1999, s.437) S tímto tvrzením bych nesouhlasila, jelikož si myslím, že v této době je mnoho dívek, které se věnují různým sportům, tancům (momentálně velmi populární cvičení Zumbly). A celkově období dospívání je charakteristické tím, že „dospívající rychle získávají dovednosti vyžadující značnou sílu, hbitost, jemnou pohybovou koordinaci i smysl pro rovnováhu.“ Je tedy možné, že odtud plyne jejich zájem o sport.(Langmeier, 1991, s.136)

Podívejme se na výzkum Národní instituce dětí a mládeže (NIDM) z roku 2006. Tabulka ukazuje, jak často mladí lidé provozují aktivity, které byly nabídnuty v dotazníku.



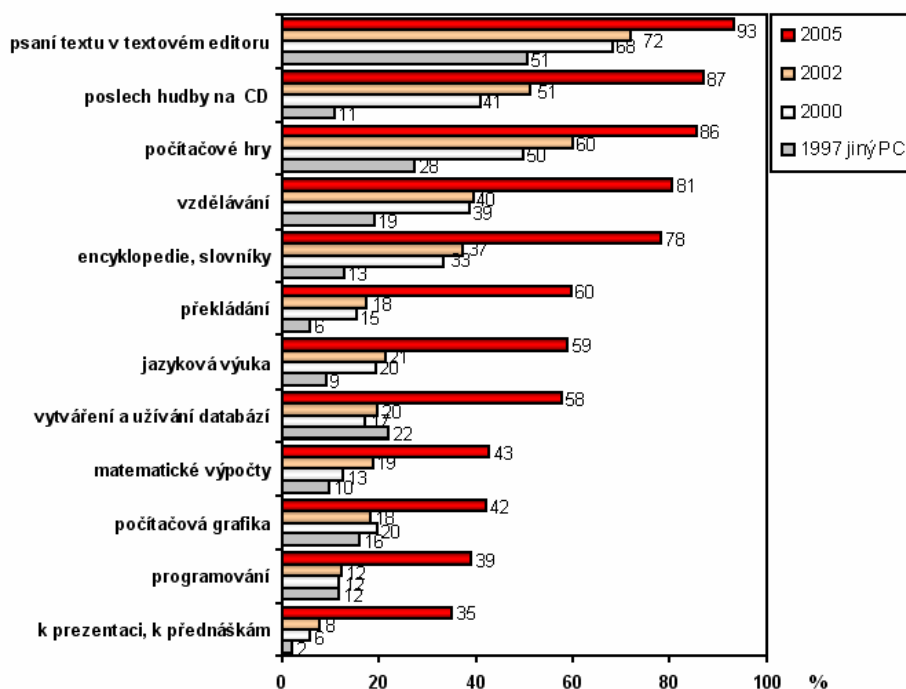
<b>Aktivita</b>	<b>Každý den (%)</b>	<b>Alespoň 1x týdně</b>	<b>Méně než 1x týdně</b>	<b>Méně než 1x měsíčně</b>	<b>Vůbec ne</b>
<b>Diskotéky, kluby</b>	2,9	32,5	28,9	24	11,6
<b>Kino</b>	0,2	3,7	25,5	57,3	13,4
<b>Divadla, muzea, galerie</b>	0,2	1,7	11,3	45,8	41
<b>Koncerty</b>	0,4	4,2	17,7	48,8	28,9
<b>Domácí práce, péče o zahradu</b>	16,1	39	21,4	14,4	9,2
<b>Zájmová činnost</b>	7,4	16,4	14	19,1	43
<b>Návštěva sportovních utkání</b>	3,4	16,2	21,5	31,5	27,5
<b>Opravy a údržba auta/motocyklu</b>	2,1	5,9	8,6	15,1	68,3
<b>Duchovní aktivita, meditace</b>	2,3	4	3,1	7,9	82,7
<b>Veřejně prospěšná činnost</b>	0,8	2,6	4,5	17	75
<b>Deskové hry</b>	1,3	4	16,2	39	39,5
<b>Návštěva nákupních center</b>	4,1	30,1	33	26,2	6,5
<b>Politická činnost</b>	0,9	1	2,9	6,4	88,8
<b>Ruční práce/kutilství</b>	3,7	13,1	18,4	24,2	40,7

(Výzkum Štursová, Bocan, 2006)

Můžeme si povšimnout, že zde byly opomenuty činnosti, které u nynější populace v ostatních výzkumech vedou a jsou to televize a práce s počítačem (hry/internet).

V grafu, který vznikl z výzkumu Petra Saka a Karolíny Sakové, můžeme sledovat postupný nárůst využívání počítače. Všimněme si třetího místa v tabulce počítačové hry.

#### Využívání PC, v letech 1997, 2000, 2002 a 2005 ve věkové skupině 15 - 23 let



(Sak, Saková, 2007)

Do volného času, který mládež stráví využíváním informačních technologií patří práce, hry na počítači, včetně využívání komunikace přes Internet, mobilní telefony. Výzkum Czech kids 2004 ukázal, že dospívající generace využívá Internet nejvíce z české populace. (Kraus, 2006,s.54) I proto by nás tato věková skupina měla zajímat. Zda umí internet využívat účelně a k jiným činnostem, než jen ke hraní her.

Můžeme se dočíst o tzv. Computerizaci společnosti. (Sak, Socialia 1999, s.58)

Pro značnou část této „technologické“ mládeže se stává normální, aby byla bavena bez vynaložení námahy. Objevuje se mnoho diskusí o vlivu televize a počítačových her na psychiku dítěte. Přehnané využívání těchto médií způsobuje také poškození pohybového aparátu, zraku, oběhového systému, nervové soustavy. (MŠMT 2002, s.12) Výsledkem toho, že raději dnešní mládež stráví čas před obrazovkou či monitorem, je malá fyzická zatíženost. A jak uvádí Carr-Gregg, tak během necelé

---

generace se zdvojnásobil počet případů dětské obezity a právě nejvíce obézních dětí je mezi těmi, kteří nejvíce sledují televizi. (Carr-Gregg, 2010, s.171) Přičemž pohyb je důležitý pro udržování normálních funkcí organismu. (Faltýsková, 1996)

Že mají hry vliv i na psychiku dítěte, nám ukazuje Němec. Dítě se při hraní setkává s negativními iluzemi. Němec uvádí takového iluze dvě. S iluzí konce, kdy se domnívá, že stejně jako lze vypnout počítačovou hru, lze „vypnout realitu“. A s iluzí více pokusů. „Vybourám-li se, můžu to zkusit ještě jednou“. (Němec, Socialia 2000, s.286) Dalším negativem je to, že se počítačové a televizní programy vyznačují vysokou mírou násilí. Časté sledování těchto programů může vést k tomu, že se jejich konzumenti stávají „imunními“ vůči dopadům násilí a často ho považují za „normální“ řešení vlastních problémů. (Carr-Gregg, 2010, s.172)

Počítače sebou přináší i sklon k individuálnímu trávení volného času. Mladý člověk má potřebu komunikovat se svými vrstevníky a počítač a internetové sítě mu umožňují snadnější způsob, jak si najít přátele. Pro mnoho nesmělých jedinců je to jistě dobrá cesta, kde je možné vstoupit do role a najednou být někým jiným, kdo je v běžném světě outsiderem (člověk stojící mimo skupinu) a nyní je žádaným členem virtuální komunity. Můžeme se bavit bez ostychu, jelikož zde chybí přímá komunikace mezi čtyřma očima. Ovšem virtuální komunikace a přátelství nemůže nahradit přímou komunikaci a prožitky s vrstevníky. Jak zmiňuje Fontana, má to samozřejmě vliv na sociální učení, rozvoj komunikačních dovedností, a také na rozvíjení vnímavosti vůči citům a potřebám ostatních. (Fontana, 1997, s. 59)

Zajímavý klad počítače uvádí ve své knize Carr-Gregg a Erin Shale. Podle nich je zde ta výhoda, že mnozí mladí dokáží s počítačem zacházet podstatně lépe než jejich rodiče, jelikož od nejútlejšího věku vyrůstají obklopeni nejrůznější technikou. A rodiče toho tedy mohou využít ve svůj prospěch. U dospívajících to naopak přináší pocit úspěchu a důležitosti, protože nyní se jejich role vymění a oni se stávají učiteli, kteří svým rodičům mohou něco vysvětlit. (Carr-Gregg, 2010, s.173)

Má vliv na trávení volného času u počítače a jeho využívání i vzdělání?  
Sak říká, že ano. *„Čím vyšší vzdělání, tím méně času tráví respondent před televizní obrazovkou. Naopak s růstem vzdělání stoupá využívání počítače, stoupá využívání*

---

*náročného softwaru a vazba na profesi při využívání počítače.*“ (Sak, Socialia 1999, s.59)

Dodává ale, že pouze učni nejčastěji využívají počítač pro počítačové hry. Tři nejčastější činnosti u učňů jsou počítačové hry, využívání textového editoru a poslech hudby na CD. U středoškoláků je pořadí: textový editor, Internet a počítačové hry. (Sak, 2000, s.199)

Rozdíl v užití počítače nalezneme i mezi pohlavími, kdy u dívek je počítač jedna z posledních činností, čemu by se dívky ve volných chvílích věnovaly. (Žumárová, Socialia 1999, s. 436)

---

### 2.2.5. S kým tráví mládež volný čas

Nejčastěji tráví mladí lidé volný čas s přáteli. Výzkum NIDM z roku 2006 uvádí tyto výsledky:

- **S přáteli-** 72,9% respondentů uvedlo, že s přáteli tráví volný čas často či velmi často.
- **S partnerem-** 54,2% dotázaných uvedlo, že s partnerem tráví čas velmi často nebo alespoň často.
- **S rodiči-** 54,2% dotázaných tráví s rodiči volný čas občas či málokdy
- **Sám-** zde dominovaly odpovědi málokdy a občas
- **Volnočasová organizace-** 57% dotázaných tam netráví žádný čas

Co je ale zajímavé zjištění, že se odlišuje skupina žáků učilišť. Dvě třetiny uvedly, že volný čas netráví sami nikdy či málokdy. (výzkum Štursová, Bocan, 2006, s.10)

#### *Tráví volný čas sám*

	Student gymnázia, SŠ	Student SOU, OU
<b>Málokdy + nikdy</b>	43,9%	66,2%

(Výzkum Štursová, Bocan, 2006, s.11)

Pozn.: SŠ- střední škola, SOU- střední odborné učiliště, OU- odborné učiliště

Dospívající se emancipuje od rodiny a navazuje vztahy s jedinci přibližně stejného věku. Ovšem skupiny vrstevníků se mění.

V období prepuberty (u dívek od 11-13 let, u chlapců o 1-2 roky později) se vytvářejí skupiny jedinců stejného pohlaví. Toto období se nazývá *skupinová izosexuální fáze*. Jedinci opačného pohlaví jsou v této fázi odmítáni.

Další fází je *individuální izosexuální fáze*, kdy začínají vznikat individuální přátelství. Objevuje se potřeba sdílet s někým své soukromé pocity, problémy apod. Některá přátelství přetrvávají až do dospělosti.

Ve vlastní pubertě (13-15 let) se již začíná objevovat zájem o druhé pohlaví a s ním první lásky.

---

Ovšem skupina nemusí být pouze výborným socializačním činitelem, ale může působit na svého člena dokonce až tyranizujícím způsobem, nebo ho svést na scestí např. drogy, sekty apod. (Langmeier, 1991, s.143)

---

## 2.3. Hra

*„Dítě, které si hraje, není dětinské. Dětinským se stane teprve tehdy, když ho hra začne nudit nebo když neví, na co si má hrát.“*

*Johan Huizinga*

### Definice

Definice, vymezujících, co je to „hra“, je mnoho. Uvedme si alespoň několik.

*„Hra je činnost vymezená prostorem, časem a pravidly. Opírá se o iluzi, již se člověk oddává a zapomíná tak v jejím uzavřeném světě na své skutečné postavení v životě. Hráč nachází v zábavné činnosti prostředek k utvrzování své osobnosti ve vztahu k sociálnímu celku.“*

*Duch hry žije v mládeži, protože odpovídá jejímu přirozenému povahovému založení i přirozeným potřebám svobodného a radostného jednání v rámci pravidel. Touha po sdružování je v mládeži silná. Tlupy a skupiny bez určitého cíle mění hra v řádně organizované celky. Herní pravidla a úcta k nim, zvyky, představivost, rozhodnost, podnikavost, tvůrčí činnost, nadšení a bojovnost přispívají mocně k formování a utvrzování osobnosti se současným zaměřením celku.“* (Průcha, Plajner, 1969, s.7)

*„Hráč se oddává hře spontánně a zcela dobrovolně a má vždy naprostou volnost od hry odstoupit.“* (Caillois, 1998, s.28)

*Hrou nic nevzniká; ani majetek ani nějaké dílo. Hra je z podstaty neplodná. Při každém novém kole hry začínají hráči, i kdyby už hráli třeba celý život, vždy znovu od nuly a za stejných podmínek jako na začátku první partie. Ani hry o peníze, sázky nebo loterie nejsou výjimkou; nevytvářejí bohatství, pouze peníze přesouvají.“* (Caillois, 1998, s.11)

Huizinga také píše, že hra „vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestavují za jiné.“ (Huizinga, 2000, s. 25)

---

Petr Kubala ve svém článku uvádí, že hru lze charakterizovat jako bezpečné prostředí, které je pod kontrolou a v němž si může hráč zkoušet různé věci bez dopadu na jeho reálný život. (Kubala, Gymnasion 2006, s.83)

### 2.3.1. Odlišné hodnocení pojmu „hra“ v různých jazycích

*„Nikoli bádající věda, nýbrž tvořivá řeč zrodila společné slovo a pojem, a řeč, to znamená nesčetné jazyky světa. Nikdo asi neočekává, že všechny tyto jazyky pojmenovaly zcela identický pojem hry stejným způsobem a jediným slovem, asi tak, jako má každý jazyk jedno slovo pro ruku nebo nohu.“ (Huizinga, 2000, s.44)*

Podívejme se tedy, jak se „hra“ a její význam proměňuje v různých jazycích dle výzkumu Huizinga.

1) V řečtině je nejběžnějším slovem pro hru *paidia*, znamenající to, co patří k dítěti. Pak jsou zde odvozeniny *paizen* (*hráti*) a *paigma*, *paignion* (*hračka*). Se všemi těmito slovy je spojeno něco radostného, veselého a bezstarostného. Řekové mají ovšem ještě jednu oblast, která je v moderní evropské terminologii součástí sféry hry a tou jsou zápasy a závody, vyjádřené slovem *agon* ( tohoto slova využívá Caillois, 1998, jako označení pro jednu kategorii her, ve kterých převažuje princip soutěže).

2) Sanskrt vyjadřuje pojem hry různými slovy. Nejobecnějším termínem pro hru je *krídati*. Znamená hru dětí, dospělých a zvířat a slouží také pro označení pohybu větru a vln. Ještě Huizinga zmiňuje substantivum *lílá* znamenající „jakoby“, a také houpati se. U obou těchto pojmenování můžeme spatřovat stejný pojící prvek, a to prvek rychlého pohybu.

Nejen Huizinga zmiňuje termín *lílá*, ale i Veselský (2006) ve svém článku *Líla-hra reality* se o něm zmiňuje. Překládá ji jako hru reality, božskou hru. Jedná se o filosoficko-náboženský koncept jednoho z mnoha přístupů ke skutečnosti z indické tradice. Tento koncept říká, že je pouze jedna realita a veškeré její dění je hra.

3) Čínština užívá slova *wan*. V něm převažují představy dětské hry. Toto slovo má i další významy jako bavit, láskovat, dovádět a dokonce má i význam jako



---

prociťovat, těšit se světlem měsíce. Toto slovo v sobě nese něco jako být do něčeho bezstarostně ponořen, vnímat s hravou pozorností.

4) Indiáni pro všechny dětské hry mají slovesný kořen *koāni-*. Zajímavé je, že hry mládeže a dospělých, i když jsou to ty samé hry, které hrají děti, již nejsou *koāni-*. Dále mají odlišný termín pro hry štěstí a hry zručnosti a síly, *kaχtsi=*.

5) Japonci mají termín, který v sobě nese označení jak pro hraní, tak i pro uvolnění, nicnedělání a nečinnost. Podstatné jméno *asobi* a sloveso *asobu*.

6) Semitské jazyky používají kořen *la'ab*, vyjadřující kromě významu hraní i smích a posměšek. Velmi se mi ale líbí další význam, a to je „slintání“ nemluvněte. Pravděpodobně to pochází od nafukování bublinek ze slin, což může být chápáno jako hraní.

7) Románské jazyky. Latina má slovo, které vyjadřuje celou oblast hraní a tím je slovo *ludus-ludere*. Původ slova má svůj základ v oblasti nevážnosti, klamu a posměchu. *Ludus-ludere* v sobě zahrnuje dětské hraní, oddych i soutěžení.

8) Germánské jazyky, uvedme si například angličtinu, užívá *play, to play*. Dle Huizinga je tento termín sémanticky pozoruhodný. Pochází z anglosaského *plega, plegan*, znamenajícího hru a hraní, dále také rychlý pohyb, posunek, hmat rukou, potlesk a hraní na hudební nástroj. Jsou to všechno konkrétní úkony. Pozdější angličtina si podržela mnohé z těchto druhotných významů.

(Dle Huizinga, 2004)

Činčera se ve své knize také zabývá anglickým termínem pro hru, ovšem ten Huizinga nezmiňuje, a tím je termín *game*. Činčera tento termín zadal do internetového vyhledávače Ask, který mu nabídl třináct definic tohoto termínu. Uvádí např. zápas daný pravidly, jehož cílem je určit vítěze; zábava nebo volný čas; tajný plán něco udělat; laškovné chování; lov zvířat pro sport nebo jídlo.

(Činčera, 2007, s.9)

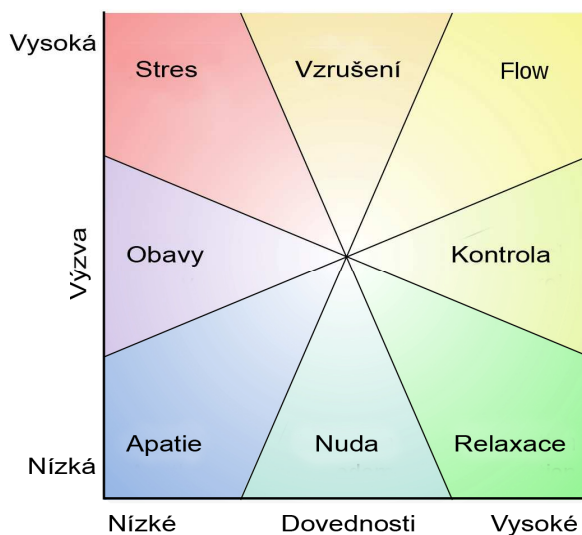
### 2.3.2. Teorie flow- ponoření do hry

Stejně jako čínština užívá slova *wan*, které nese význam kromě dětského hraní i být do něčeho bezstarostně ponořen, tak i Teorie flow vysvětluje obdobný stav, kterého je možné při hrách dosáhnout.

Jistě se Vám někdy přihodilo, že jste byli pohlceni určitou činností. Přestali jste vnímat čas, nepociťovali jste hlad apod. Pravděpodobně jste se ocitli ve stavu *Flow*.

S touto teorií přišel Mihaly Csikszentmihalyi, maďarský psycholog, který emigroval do USA. Činčera ve své knize píše, že je to stav, kdy jsou účastníci ponořeni do fiktivní situace. V tomto stavu se mění subjektivní vnímání času, emoce i vzájemné jednání účastníků. Účastníci se cítí pozornější, šťastnější, kreativnější, bez ohledu na úkol, který je řešen. (Činčera, 2007, s.17)

Aby mohlo k tomuto stavu dojít, je třeba, aby dovednosti a výzva, kterou daná činnost přináší, balancovaly na stejné úrovni nad kritickým prahem. Pokud jsou naše dovednosti větší než výzva, výsledkem je nuda. V opačném případě je výsledkem strach.



(en.wikipedia.org:

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/f6/Challenge\\_vs\\_skill.svg/300px-Challenge\\_vs\\_skill.svg.png](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/f6/Challenge_vs_skill.svg/300px-Challenge_vs_skill.svg.png))

---

### 2.3.3. Vývoj her v závislosti na věku člověka

Hra se mění s věkem člověka. Mění se její charakter, forma i frekvence hraní se s věkem snižuje. Podívejme se tedy na to, jak se hra mění od prvních měsíců života až do dospělosti.

Hra se vyvíjí od individuální hry malých dětí, přes paralelní hry tříletých (dětí si hrají vedle sebe), až po sociální hru čtyř až pětiletých. V pubertě pak převládají hry kolektivní.

Věk	Proměna herních činností
<b>první měsíce života</b>	Herní činnosti spjaté se smyslovým a pohybovým vývojem- hry senzomotorické.
<b>5.-6. měsíc</b>	Počátek prvních dětských her. Dítě manipuluje s předměty, poznává je. Využívá při hře nápodoby.
<b>3.-6. měsíc</b>	Při hrách nevyužívá jen nápodoby, ale hry i samo vytváří. Hra není pouze individuální, objevují se kolektivní hry.
<b>6.-11. měsíc</b>	Hra přestává být hlavní náplní života dítěte. Hry jsou plánovité a promyšlené.
<b>od počátku 2. roku</b>	Objevuje se předstírává hra, která je orientována na vlastní osobu. Dítě využívá předmět k jeho obvyklému účelu, ale v předstírané kapacitě (češe se hřebínkem pro panenky). Postupně tuto předstíravou hru zaměřuje nejen na svou osobu, ale k druhým lidem nebo hračkám.
<b>2.-3. rok</b>	Náhražková předstírává hra, kdy si dítě pod obvyklým předmětem představuje něco jiného (kostka jako auto).
<b>5 let</b>	Sociodramatická hra- dítě vstupuje do různých rolí.
<b>6 let</b>	Od šesti let dítě začíná plánovat své hrové činnosti.
<b>7.-8. rok a výše</b>	Některé formy her ubývají a na významu začínají nabírat hry s pravidly (sportovní hry).

<b>puberta</b>	Již je jasně oddělená práce a hry. Největší zájem v tomto období je o hry sportovní. Zájmy se rozvíjí a začínají se ustalovat.
<b>dospělost</b>	Her se zúčastňují nejen aktivně, ale také pasivně. Hry jsou jednou z forem aktivního odpočinku, protiklad vážné a odpovědné činnosti. Jsou uvolněním a rozptýlením od zaměstnání.

(dle Knotová , 1996; Fontana, 1997)

Když už se zabýváme vývojem hry od dětského věku, ráda bych zmínila velmi zajímavé postřehy Dany Kutálkové. Ta poukazuje na to, že sice u dětí přibývají nové znalosti a schopnosti v zacházení s médii, ale díky tomu se jiné, dříve běžné vytrácejí. Děti dovedou bravurně ovládat myš, ale nedovedou si zapnout knoflík apod. Dostává se jim místo přímé zkušenosti čím dál více zprostředkovaných v jejichž důsledku mají děti problémy s vývojem řeči. Nemají vhodné vzory k nápodobě. A nakonec zmiňuje i nedostatek pohybu, který vede k oslabení jak jemné, tak i hrubé motoriky. A i když se to nezdá, vše má vliv na vývoj řeči. Člověk je složitý organismus, kde je vše propojeno se vším a právě i rozvoj motoriky a obratnosti, které děti obvykle rozvíjely při hrách venku, má vliv na rozvoj správné výslovnosti. (Kutálková, 2010, s.10)

---

#### 2.3.4. Hra jako antropologická univerzálie

Kde se hry vzaly? Jak jsou staré? Hra je stará jako lidstvo samo. První hry lidstva byly zřejmě spojeny s lovem, válčením apod. V té době nebylo účelem bavit se, ale byly symbolem magickým, spojeny s různými obřady, tancem. (Janeček, 2007, s. 10) Tyto tance, které vyjadřovaly různé válečné či lovecké situace se postupně zužovaly, získaly abstraktní podobu a staly se symbolickou hrou.

Taktéž bychom sem mohli zařadit různé hry a zápasy při zkouškách dospělosti, které se využívaly k zasvěcení dospívajících členů komunity mezi dospělými. (Němec, 2002, s. 22) Měly zajistit úspěch v boji, dobrou úrodu atd. První písemná zmínka o hře a hraní se objevuje již v Bibli.

Němec se dále zaměřuje na vývoj hry v průběhu dějin lidstva.

Ve starověku byly hry součástí pohřebních rituálů, slavností jakéhokoli druhu. Odlišné byly hry ve Spartě a Aténách. Ve spartě hry připravovaly na válečné podmínky a cvičily tělesnou zdatnost. V Aténách naopak hry sloužily k výchově jedince ve smyslu kalokagathia (duševní a tělesná krása).

Dokonce i Platón spatřoval důležitost hry. Zejména v nejmladším období (3-6 let), kdy měla probíhat příprava na budoucí pracovní činnosti. Roku 776 př.n.l. pak vznikají Olympijské hry, které probíhaly právě v duchu kalokagathia. Opakem těchto her byly hry římské. Mezi nejznámější patří bohužel pro svou krutost hry gladiátorů.

Ve středověku přichází doba skromnosti. Člověk se zaměřoval na přípravu k posmrtnému životu. Hra v této době začíná být vnímána jako něco, co je proti křesťanských zásadám. Ovšem začíná vznikat výchovný ideál rytíře. S ním se pak objevují rytířské hry.

V renesanci se objevují hry ve výchovných koncepcích mnohých myslitelů (F. Rabelaise, E. Rotterdamský, T. More). Tyto hry měly funkci jak zábavnou, tak především didaktickou.

Samotnou kapitolou, kterou Němec uvádí je J. A. Komenský. Ve světě nemá tento náš myslitel obdoby. Hru začlenil do svého pedagogického systému a v mnohém byl velmi nadčasový. Snažil se učinit ze školního učení hru (Škola hrou).

---

Hra nemá pouze bavit, ale také vzdělávat. Hru používal zejména pro hraní divadla, které bylo součástí výuky.

V klasicismu a osvícenství se vrací výchova rytířská (tedy výchova šlechticů). Objevuje se jméno Johna Locka, který opět ve hračce vidí především didaktickou pomůcku. Hračky má mít u sebe vychovatel a má je dávat dítěti po jedné (aby nedošlo k tomu, že by dítě bylo zahlceno záplavou hraček a ztrácelo pozornost-i v nynější době by jistě nebylo od věci, kdyby vychovatel nenabízel dítěti nepřeborné množství různých hraček, ze kterých si dítě neumí vybrat a jen odbíhá od jedné ke druhé, ale zamyslel se nad výběrem těch, které jsou nejvhodnější). Také by si je mělo dítě vytvářet samo za pomoci vychovatele. Nejde opomenout dalšího důležitého myslitele a tím je J.J. Rousseau. Ten vidí ve hře obrovský potenciál v tom, že díky ní, dítě překoná s radostí to, co by obvykle překonalo s námahou. Hru využívá rovněž k rozvoji smyslů (hry se zavázanýma očima, v noci...).

V 19.století, v období průmyslového rozvoje, se objevuje potřeba pracovních sil. Do pracovního procesu je zařazeno mnoho žen. Díky tomu se zakládají opatrovny pro děti právě těchto zaměstnaných matek. V této době se objevuje „Dětská zahrádka“ H.A. Frobela (1840) a stává se jakýmsi počátkem předškolní výchovy. Je zajímavé, že největší účinek ze všech hraček, přisuzoval míči. Myslím si, že by bylo zajímavé, udělat nějaký výzkum v předškolních zařízeních, který by se týkal míče, jako hračky k všestrannému rozvoji dítěte. Také klade důraz na různá říkadla a básničky, kdy hru dítěte doprovází rytmus.

Dle mého názoru byl v tomto směru také velmi pokrokový, protože většina stávajících přípravných programů pro předškolní děti, je založena právě na rytmu (např. Metoda dobrého startu, Maxík apod.). Po dětské zahrádce zakládá M. Montessori „Dům dětí“ (1907). I ona sestavuje vlastní speciální didaktické pomůcky.

20. století sebou přineslo alternativní didaktické směry, např. J. Dewey a jeho „Činná škola“. Dle něj je nejdůležitější užitečnost člověka. Snaží se o to, aby dítě při vykonávání určité činnosti nerozlišovalo, zda se věnuje práci či hře.

V poslední etapě se Němec zaměřuje na období od počátku nového století k přelomu tisíciletí. Stále více se prodlužoval volný čas. Do popředí stále více vstupovala kategorie obyvatel, a to kategorie mládeže. Začaly vznikat různé tělovýchovné jednoty (YMCA, Sokol 1864). Začal se zdůrazňovat špatný vliv

---

městského způsobu života na zdraví člověka a hlásat návrat k přírodě. E. T. Seton založil Woodcraft a vedle něj R. B. Powell zakládá Scouting for boys (1908). Tuto myšlenku k nám převádí A. B. Svojsík a aplikuje skauting na české podmínky (1911). Další českou významnou osobností byl J. Foglar, autor mnoha her, hracích systémů, knih. Mládež láká na touhu po dobrodružství, romantice a snaží se navozovat silné vnitřní prožitky. Žádnému jinému spisovateli se nepodařilo to, co Foglarovi.

(Němec, 2002)

Co se týče prožitků, můžeme uvést organizaci, která je u nás jedinou svého druhu, a kterou již Němec ve své knize nezmiňuje, a tou je Prázdninová škola Lipnice (1977). Právě tato organizace pořádá kurzy, které se zaměřují na překonávání komfortních zón a na silné prožitky a učení se ze zkušenosti. Vše za pomoci různých zážitkových her.

### **2.3.5. Funkce hry**

Shrňme si tedy, jaké funkce měla hra od počátku lidské civilizace:

- 1) Funkce kultovní (prelogické období)- slavnost, kolektivní tanec, uctívání bohů...(hledání cest, jak se usmířit s nadpřirozenými silami).
- 2) Funkce společenská, mírová, etická (8.stol. př.n.l.- první Olympijské hry)- sport vysoce společensky hodnocen, během Olympijských her bylo dohlíženo na mravní způsobilost závodníků.
- 3) Funkce didaktická (s příchodem našeho letopočtu a prostřednictvím díla M.F. Quintiliana)- Quintilianus připravuje pro své žáky jazykolamy, kimovy hry, řečnické soutěže apod.
- 4) Funkce vojenská (středověk, výchova rytířů)- později přechází ve funkci společenskou, estetickou a zábavnou (změna charakteru rytířských turnajů)
- 5) Funkce výchovná (16.stol.)- Erasmus Rotterdamský.

- 
- 6) Systematicky je hra do výchovného systému zařazena až v díle J. A. Komenského, který ji vytváří prostor jak v oblasti vyučování, tak ve volném čase.  
(Němec, Socialia 2000, s.285)

Funkce hry pro život člověka nutné a žádoucí dle Spousty:

- 1) Přináší radostné prožitky, relaxaci
- 2) Vliv na tělesný i duševní rozvoj
- 3) Vliv na utváření mravních a estetických postojů
- 4) Napomáhá k začlenění do společenského života- tuto funkci hry velmi zdůrazňoval G.H. Mead, který tvrdil, že hra je nejpodstatnějším socializačním elementem. Dítě se za pomoci hry učí být sociální bytostí a seznamuje se se světem kolem sebe (Fafejta, 2006, s.26).

(Spousta, 1996, s.22)

Další funkce uvádí Caillois:

- 1) Vliv na proces sebepotvrzování dítěte a formování povahy.
- 2) Uvádí do lekce sebeovládání- umění povznést se nad výsledek hry (v dnešní době je to velmi důležité, jak uvádí Ivo Jirásek ve svém článku. Prohra je stejně důležitá jako výhra. Dnešní společnost nás ale neučí prohrávat, protože prohra je brána jako výkon, který není hoden ocenění).  
(Jirásek, Gymnasion 2006, s. 4)
- 3) Mobilizuje různé přednosti- vytrvalou píli, odvahu riskovat, schopnost obezřetného propočtu (Caillois, 1998, s.18). Dále bychom mohli zmínit například schopnost spolupráce.

Hry také kladou požadavky na různé psychické procesy:

- 1) Vnímání a senzomotorická koordinace- zde uveďme např. pohybové nebo konstrukční hry.
- 2) Paměť- mohou zde být různé hlavolamy, v dnešní době také počítačové hry apod.
- 3) Fantazie- námětové, tvůrčí hry.



- 
- 4) Myšlení- např. stolní hry, kdy se snažíme předvídat tahy protivníka, dále karetní hry jako je Poker.
  - 5) Osvojování vědomostí při hrách.
  - 6) Soustředění pozornosti- i tu lze cvičit u počítačových her.
  - 7) Rozvíjí se také volní vlastnosti- rozhodnost, iniciativa.
  - 8) Rozvíjí a zdokonaluje se sociální interakce s vrstevníky.

(Čáp, 1980, s.281)

Ale hlavně hry slouží k rekreaci. Pod tímto slovem si většina z nás představí nicnedělání, „povalování se“. Zkrátka pasivní odpočinek. Hora nás ale přesvědčí, že se mýlíme. Zaměřuje se totiž na původ slova „rekreace“, které pochází z latinského slova *creare*, což znamená *tvořit*. „*Předponou re- pak dostává to tvoření vratný charakter: jako je reedice novou edicí, novým vydáním, je rekreace novou kreací, novým tvořením. To znamená, že vybízí k pilné aktivitě = znovutvoření psychické i fyzické svěžesti a pohody.*“ (Hora, 1984, s.9)

Když vidíme, kolik různých a prospěšných funkcí má pro člověka hra, musíme si říci, že jen neznalý člověk by mohl konstatovat, že je to činnost zbytečná a nedůležitá. Zvláště pedagogové by měli trochu více o hrách přemýšlet např. na školách, kde byly zavedeny hrací přestávky, se zvýšil zájem žáků o výuku, a také se zlepšila pozornost ( v této době mnoho žáků má problémy s pozorností). Také může pedagog za pomoci her ovlivnit vztahy ve třídě (různé teambuildingové víkendy apod.). Ovšem není to jen tak. Vyžaduje to určitou znalost jak her, tak i vývoje skupiny. Je třeba rozpoznat, v jaké fázi vývoje se skupina nachází (skupina totiž prochází několika stádii vývoje: formování, bouření, normování, transformování. viz. Činčera, 2007) a podle toho použít hry. Jelikož nesprávně použité hry mohou člověku i ublížit.

#### **2.3.6. Hra jako nástroj...?**

Hra nám může sloužit také jako nástroj k dosahování určitých cílů, ne pouze jako hra, jejímž cílem je čistě pobavení. Toho využívají a dle mého názoru by měli

---

využívat všichni, kdo se účastní práce s dětmi a mládeží. A to jak ve škole, tak i mimo školu ( ve volném čase). Nenásilnou formou lze totiž skupinu navést k přemýšlení o určitých tématech apod. Často si žáci ani neuvědomují, že se vlastně něco učí. Samozřejmě je třeba, aby měli učitelé i vychovatelé povědomí o tom, jak tyto hry správně vést. Jelikož si od nich slibujeme nějaké nové zkušenosti pro žáka, které budou přenositelné do dalšího života, je potřeba se připravit na to, že nám to zabere více času na přípravu. A samozřejmě bychom se měli seznámit s Kolbovým cyklem učení.

Ten přišel s tím, že se zkušeností můžeme něco naučit- *Učení ze zkušenosti*. Ale jak píše Petty ( 1996, s.254), to, že něco učiníme v praxi, nám ještě nezaručuje, že se z toho něco naučíme. Abychom se mohli ze zkušeností něco naučit, je třeba se z nich *poučit* (např. jak se nám pracovalo; co se nedařilo; jak bychom to mohli příště udělat lépe,...). Zamezíme tím, abychom příště udělali tu stejnou chybu nebo abychom příště dopadli ještě lépe než nyní.

Hra tedy „*plní nástroj určitého vhledu, pochopení, nového pohledu, ujasnění. A záleží na osobnostním nastavení (dalo by se říci připravenosti) jednotlivých lidí- účastníků, zda tuto „zkušenost“ přijmou a následně nějak zakomponují do svého pracovního nebo soukromého života.*“ (Drahanský, 2006, s.51)

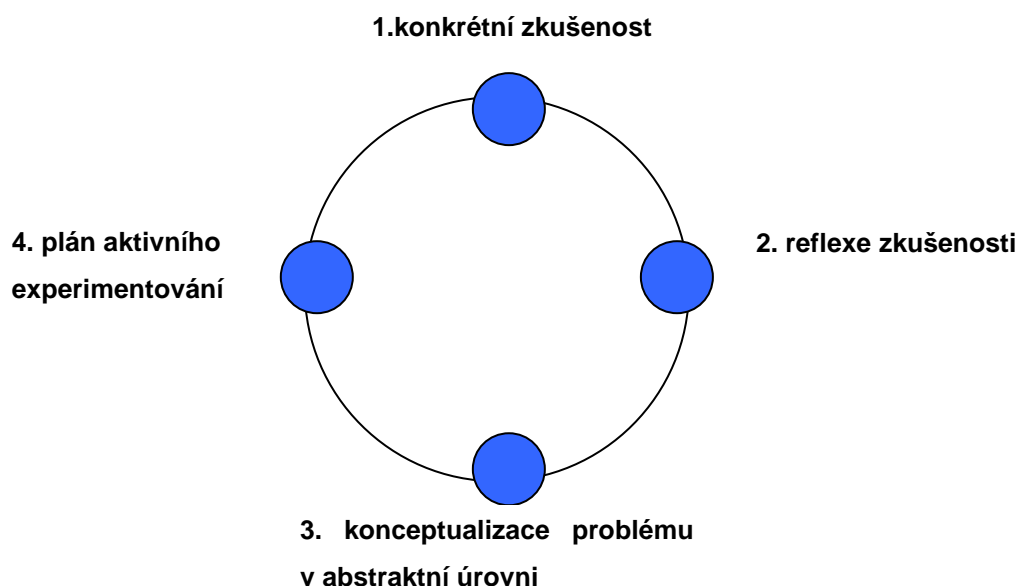
To znamená, že pedagog si musí nejprve uvědomit, čeho by chtěl danou aktivitou docílit. Jsou aktivity, které nám pomáhají řešit agresivitu ve skupině, učí spolupráci, rozvíjí komunikaci, překonávají komfortní zóny atd. Poté se pečlivě připraví na aktivitu. Co by mohlo nastat, jak bych se měl zachovat... A nakonec se musí zamyslet nad nejdůležitější částí, která přichází po aktivitě a tou je *debriefing*. Toto slovo je pro laika jako „španělská vesnice“, ale pro profesionály, kteří se hrou zabývají, není nic nového. Znamená určitou reflexi po aktivitě. Velmi dobře toto vysvětluje a popisuje Činčera ( 2007, s.77). Debriefing by měl vést účastníky k pochopení zkušenosti a jejímu přenosu do reálného života. Přičemž je důležité zachovat určité části debriefingu.

- 1) Reflexi- V této části si připomínáme prožitou zkušenost, aktivitu.  
Co se dělo, jak to probíhalo? ...
- 2) Zobecnění- Hledá se zobecnění problému a jeho vazba k realitě.  
Co nefungovalo jak mělo? V čem je to v realitě podobné?...

- 
- 3) Transfer- Chceme od účastníků slyšet, jak využijí získané zkušenosti. Co by příště udělali, aby to šlo lépe apod.

(Činčera, 2007, s. 77)

Celé zkušenostní učení se tedy točí jakoby v kruhu ( i když někteří autoři vytýkají, že to není kruh, ale spíše spirála).



Kolbův cyklus učení (Dle Petty, 1996, s. 254)

Nejen Kolb přišel s tím, že se z vlastní zkušenosti můžeme něco naučit. Ale i Kurt Hahn (otec zážitkové pedagogiky), německý pedagog, který působil v Anglii, viděl nápravu negativních jevů moderní civilizace právě v různých hrách a programech, které měly v účastnících vyvolat silné prožitky. (Pávková, 2002, s.79) A i když je tomu devadesát let, stále a čím dál více se toto téma stává aktuálním. U mládeže převažuje pasivní trávení volného času, je silně ovlivněna médii. Díky tomu dítě přijímá pouze zprostředkovanou zkušenost. Je ochuzeno o vlastní prožitky.

---

Němec (2000, s.286) hezky píše, že „*na tuto patologickou otravu z civilizace je nejlepším přirozeným terapeutickým prostředkem hra.*“

### **2.3.7. Kategorizace her**

Existuje nekonečné množství her a neexistuje klasifikační princip, dle kterého bychom je mohli všechny roztrdit do určitých kategorií. Navíc na hry může být mnoho rozličných úhlů pohledu a tím se nám nabízejí četné přístupy k jejich klasifikaci. (Caillois, 1998, s.32)

Jak uvádí Neuman, je členění a třídění her otevřeným problémem. (Neuman, 2007, s.21)

Dle Spousty má své vlastní třídění psychologie i pedagogika.

Psychologie hry třídí na hry:

- 1) Intuitivní
- 2) Senzomotorické
- 3) Intelektuální
- 4) Kolektivní

Pedagogika dělí hry na dvě skupiny:

- 1) Hry tvořivé:
  - a) Předmětové- manipuluje s předměty, poznává je.
  - b) Úlohové- napodobuje činnosti druhých lidí.
  - c) Dramatizační- vytváření postav a dějů.
  - d) Konstruktivní- stavba s různým materiálem, stavebnicemi.
- 2) Hry s pravidly:
  - a) Pohybové- například míčové hry.
  - b) Intelektuální- sem bychom zařadili didaktické hry.

(Spousta, 1996, s.24)

---

Známý autor mnoha herních encyklopedií Miloš Zapletal, dělí hry dle různých kritérií:

- 1) Dle věku.
- 2) Dle pohlaví.
- 3) Dle pomůcek potřebných ke hře.
- 4) Dle místa konání.
- 5) Dle roční doby.
- 6) Dle času, který je potřeba k sehrání hry.

(Němec, 2002, s. 17)

Vraťme se ale ke Cailloisovi, který rozdělil hry opravdu zajímavě do čtyř základních kategorií.

- 1) Kategorie AGÓN- převažuje v nich princip *soutěže*. Patří sem soutěže v podobě zápasu, kdy jsou uměle vytvořeny rovné šance pro soupeře, kteří se utkají za ideálních podmínek (např. sportovní hry). Ale patří sem i hry, na jejichž počátku soupeři disponují naprosto stejným počtem herních prvků identické hodnoty (např. dáma, šachy, kulečník).
- 2) Kategorie ALEA- převažuje princip *náhody*. V těchto hrách nezáleží výsledek hry na hráči. Nejde tolik o výhru nad protivníkem, ale o výhru vybojovanou nad osudem (např. kostky, ruleta, orel nebo panna).
- 3) Kategorie MIMIKRY- převažuje princip „*chování jako by*“. Subjekt hry předstírá, že věří- přesvědčuje o tom sám sebe i druhé, že je někým jiným, než ve skutečnosti je.
- 4) Kategorie ILINX- převažuje princip *závrati*. Hry, které působí závrat' a spočívají tedy v pokusu potlačit na nějakou dobu stabilitu vnímání a vnutit jasnému lidskému vědomí určitý druh slasti působícího zmatku (např. křičet ze všech sil, svézt se na kolotoči, slepá bába)

Existují ale hry, které se prolínají více kategoriemi. I tato kategorizace by jistě šla rozšířit o další hry.

Uvedme si například hry, ve kterých převažuje :

- 
- Princip *překonávání komfortních zón* - hry, při kterých překonáváme různé výzvy a rozšiřujeme si komfortní zónu. Každý z nás má nějakou komfortní zónu, která obsahuje činnosti, které nás nestresují. Po této zóně následuje zóna učení. Do této oblasti spadají ty činnosti, které už pro nás znamenají určitou výzvu. Pokud tuto výzvu přijmeme a splníme, naše komfortní zóna se rozšíří. Za zónou učení je pak zóna, do které spadají aktivity, které jsou pro nás stresující, nezvládnutelné a předpovídají naše selhání. Díky tomu se pak může naše komfortní zóna zúžit.  
(Činčera, 2007, s.19)
  - Princip *emocionálního prožitku z přírody*- hry spadající do environmentální výchovy (Činčera, 2007, s.40). Například hry, kdy se účastník vydá o samotě do přírody, kde musí strávit několik hodin.
  - Princip *simulace*- hry, které modelují určitý zjednodušený aspekt reality (Činčera, 2007, s. 102). Hráči se dostávají do rolí, do kterých by se běžně nedostali. Tyto role po nich vyžadují nové způsoby myšlení a pohledu na problém.
  - Princip *učení*- hry didaktické . Můžeme sem zařadit různé kvízy, soutěže...

---

### **3. Výzkumná sonda**

#### **3.1. Výzkumný problém a cíl projektu**

Výzkumný problém byl, zda má typ studované střední školy vliv na volbu volnočasových her.

Cílem bylo vyhodnotit, jaký vliv má typ studované střední školy na volnočasové aktivity žáků, konkrétně pak na preferovaný typ volnočasových her. Zda se vyskytují výraznější rozdíly mezi žáky učiliště a gymnázia např. v preferování her hazardních, dále zda jsou rozdíly mezi chlapci a dívkami a zda žáci středních odborných škol hrají odlišné hry než gymnazisté, např. zda volí hry, které mají vztah k jejich budoucímu povolání.

V dospívání hraje skupina vrstevníků důležitou roli a jelikož ve škole stráví většinu svého času, je zřejmé, že silný sklon ke konformitě, který je pro toto období typický, bude mít vliv i na volbu her ve volném čase, která se bude blížit hodnotám a preferencím dané skupiny.

### 3.2. Použitá metoda a výzkumný vzorek

Zvolenou metodou bylo dotazníkové šetření (standardizovaný dotazník). Toto šetření bylo zrealizováno ve čtyřech krajích České republiky- Středočeský, Moravskoslezský, Vysočina, Jihočeský.

Šetření probíhalo od prosince 2010 do března 2011. Dotázáno bylo 326 respondentů ve věku 15-25 let. Dotazovány byly tři skupiny mladých lidí: studenti gymnázií, středních odborných škol a středních odborných učilišť.

Jednalo se o záměrný výběr. Vybrány byly ze základního souboru středních škol průměrné jednotky- tři typy středních škol (gymnázium, střední odborná škola, střední odborné učiliště). U středních odborných škol a středních odborných učilišť byly vybrány obory, které byly spíše dívčí (kadeřnice, střední pedagogická škola) a obory, které byly spíše chlapecké (automechanik, střední průmyslová škola). Dále byly u těchto typů škol vybrány obory smíšené (střední škola obchodní, učiliště-kuchař/číšník, fotograf).

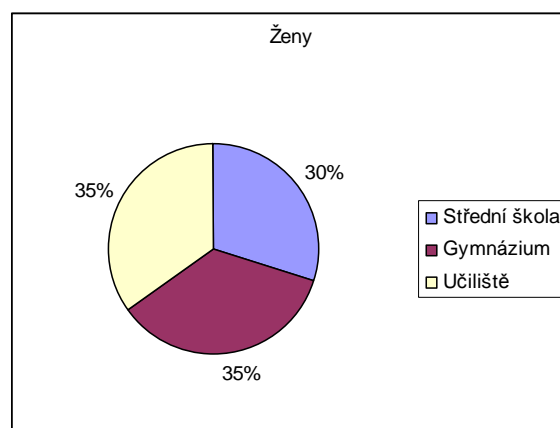
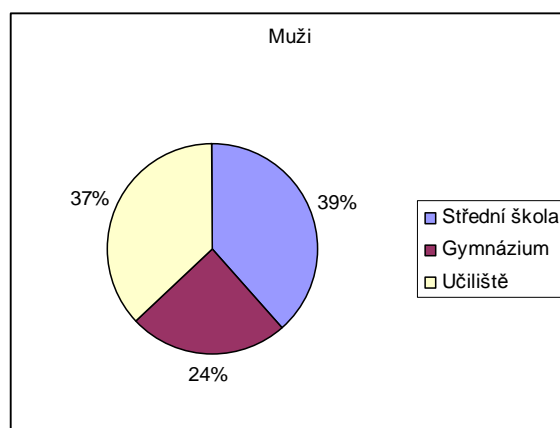
Vybrané školy byly předem telefonicky či osobně kontaktovány a následně jim byly předány dotazníky s instrukcemi o způsobu jejich vyplnění. Vybrané třídy dotazníky vyplnily v rámci vyučovací hodiny.

U souboru respondentů byla zjištěna následující biografická data: mezi dotazovanými převažovali muži (53%), co se týče věku, největší část respondentů žáci ve věku 17 let (32%). Druhá skupina, 18 let, byla zastoupena 24%, a třetí skupina, 16 let, potom 18%.

Získaná data byla následně kontrolována a převedená do podoby excelových tabulek četností, přičemž některé dotazníky byly vyřazeny pro jejich neúplnost.

	Střední škola	Gymnázium	Učiliště	$\Sigma$
Muži	61	38	59	158
Ženy	42	49	49	140
$\Sigma$	103	87	108	<b>n 298</b>

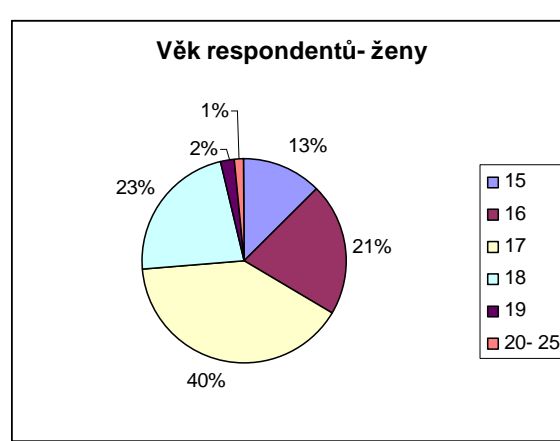
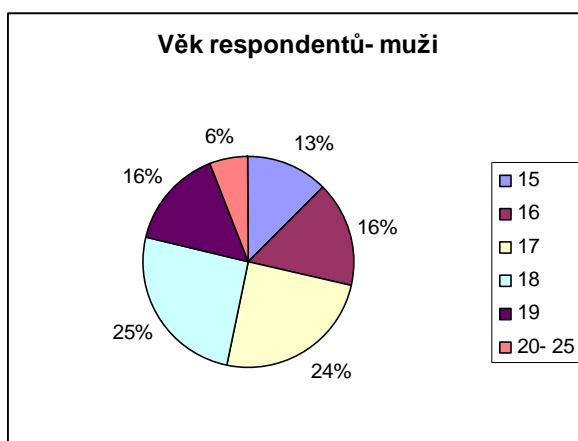


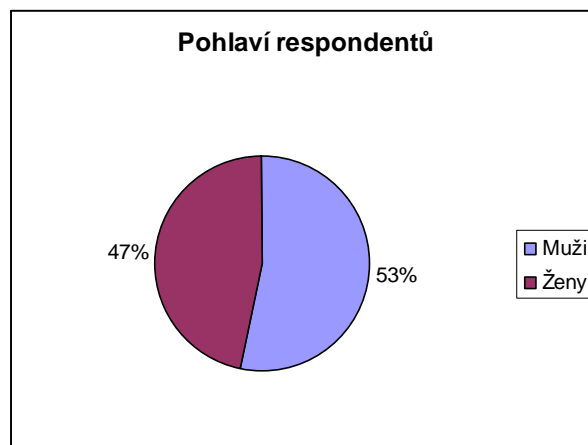


Pozn. údaje v grafech uváděny v procentech.

věk	muži
15	20
16	25
17	39
18	40
19	25
20- 25	9
	<b>Σ 158</b>

věk	ženy
15	18
16	29
17	56
18	32
19	3
20- 25	2
	<b>Σ 140</b>





Pozn.: Údaje v grafech uváděny v procentech.

---

### 3.3. Hypotézy šetření

- H1 Žáci učiliště stráví více volného času hraním her než žáci gymnázia a střední odborné školy.
- H2 Dívky stráví méně volného času hraním her než chlapci.
- H3 Chlapci hrají více sportovní hry než dívky.
- H4 Žáci učiliště hrají častěji počítačové hry než žáci gymnázia a střední odborné školy.
- H5 Dívky z učilišť hrají více hlavolamy než dívky z gymnázia.
- H6 Většina respondentů preferuje hry založené na interakci s vrstevníky než individuální hry.
- H7 Žáci učiliště hrají častěji hazardní hry.
- H8 Respondenti tráví hraním her méně než 3 hodiny týdně.
- H9 Motiv finančního zisku ke hraní her je u žáků na učilištích větší než na gymnáziích a středních odborných školách.

### 3.4. Výsledky hypotéz

**H1 Žáci učiliště stráví více volného času hraním her než žáci gymnázia a střední odborné školy.**

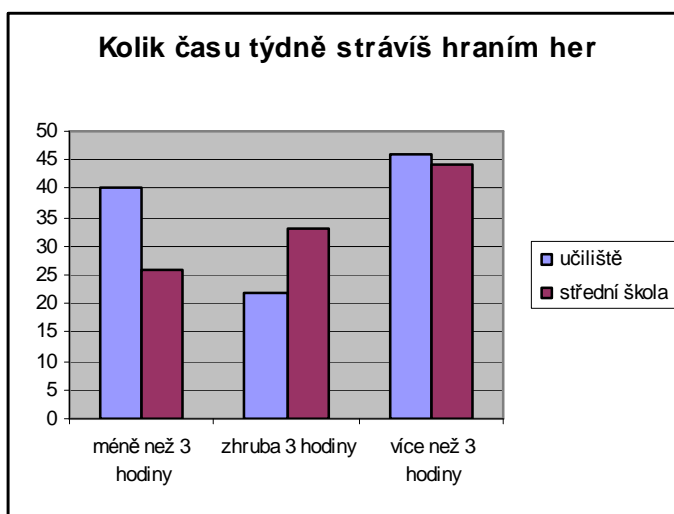
*Ověřena otázkou „Kolik času týdně strávíš hraním her?“*

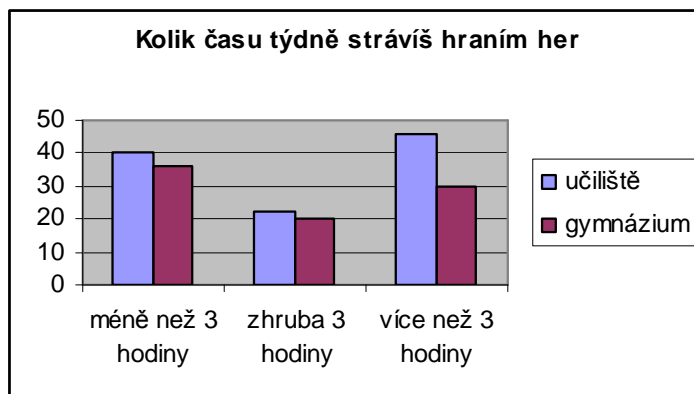
Na výběr měli respondenti tři možnosti: méně než 3 hodiny, zhruba 3 hodiny, více než 3 hodiny. Respondenti volili pouze jednu možnost.

	méně než 3 hod.	zhruba 3 hod.	více než 3 hod.	$\Sigma$	$p$
učiliště	40	22	46	108	0,078
střední škola	26	33	44	103	
$\Sigma$	66	55	90	$n= 211$	

	méně než 3 hod.	zhruba 3 hod.	více než 3 hod.	$\Sigma$	$p$
učiliště	40	22	46	108	0,55
gymnázium	36	20	30	86	
$\Sigma$	76	42	76	$n= 194$	

Pozn.: Byl použit statistický test *chí-kvadrát*, kterým zjišťujeme, zda existuje souvislost mezi dvěma pedagogickými jevy. Testování se provádělo na hladině významnosti  $\alpha= 0,05$ . Statisticky významný rozdíl je tehdy, pokud je  $p$  (probability-pravděpodobnost) menší než 0,05. V našem případě bylo  $p > 0,05$  tudíž se **hypotéza zamítá**.





Předpokladem pro ověření této hypotézy bylo, že na žáky gymnázia a středních odborných škol, bývají kladeny větší nároky na domácí přípravu než na žáky v učilištích a tím pádem budou věnovat hraní her méně času.

Tento předpoklad se nepotvrdil.

---

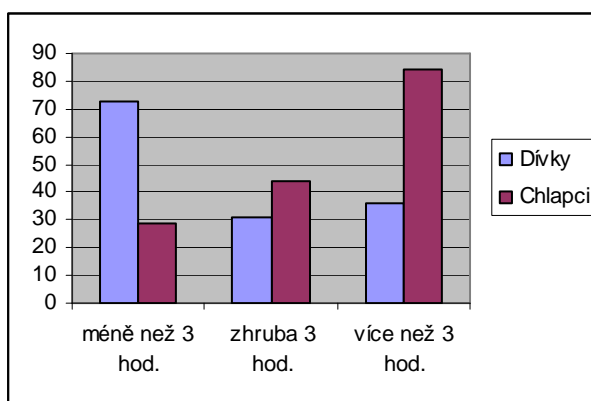
## H2 Dívky stráví méně volného času hraním her než chlapci.

### *Ověřena otázkou „Kolik času týdně strávíš hraním her?“*

Na výběr měli respondenti tři možnosti: méně než 3 hodiny, zhruba 3 hodiny, více než 3 hodiny. Zvolit mohli pouze jednu.

	méně než 3 hod.	zhruba 3 hod.	více než 3 hod.	$\Sigma$	$p$
Dívky	73	31	36	140	0,000
Chlapci	29	44	84	157	
	$\Sigma$ 102	75	120	$n=297$	

Pozn.: Výsledek chí-kvadrátu  $p < 0,05$ , *hypotéza nelze zamítnout.*



Je tedy možné, že dívky věnují více času například domácím pracím, nákupům, přípravě na studium. Jak uvádí výzkum (Štursová, Bocan, 2006, s. 11), každý den se studiu věnuje 35,6% dívek a o celých 16% méně chlapců.

Dále je prokázáno, že ženský mozek se vyvíjí a funguje odlišně (a také dívky dospívají dříve než chlapci) a je zřejmé, že se dívky raději věnují reálnějším činnostem než je hraní her.

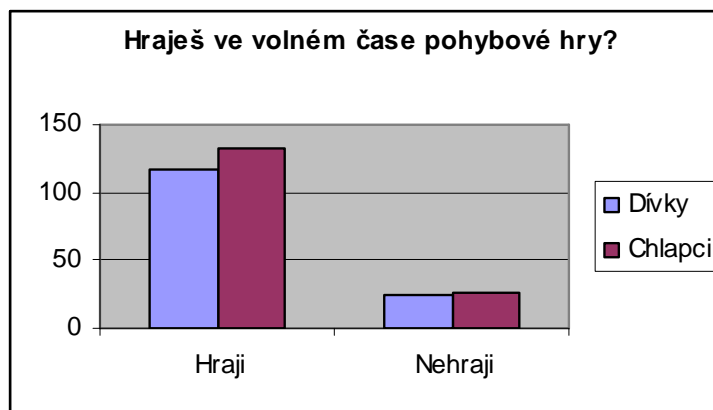
### H3 Chlapci hrají více sportovní hry než dívky.

*Ověřena otázkou „Jaký typ her hraješ ve svém volném čase?“*

Respondenti měli na výběr několik možností typů her (12). Mohli vybrat více typů. Ze zvolených her byly porovnávány pro tuto hypotézu pouze hry pohybové.

	Hraji pohybové hry	Nehraji pohybové hry	$\Sigma$	$p$
Dívky	116 (83%)	24 (17%)	140	0,874
Chlapci	132 (84%)	26 (16%)	158	
$\Sigma$	248	50	$n= 298$	

Pozn.: Výsledek chí-kvadrátu  $p > 0,05$ , *hypotéza se zamítá*.



Pozn.: Údaje v grafu jsou uváděny v procentech.

Hypotéza nám nepotvrdila, že by se dívky věnovaly pohybovým hrám méně než chlapci. Z našeho výzkumu také vyplývá, že u dívek i chlapců, jsou pohybové hry na druhém místě (porovnávány byly četnosti respondentů u jednotlivých typů her).

Je ale možné, že ve výzkumu dívky uváděly pohybové hry, které hrály v rámci tělesné výchovy ve škole. Pro další výzkum by jistě bylo vhodné tuto možnost nějak odlišit. Potom by mohl být zajímavý výsledek, zda i ve svém volném čase se budou dívky stejně věnovat pohybovým hrám, nebo jen v rámci školní

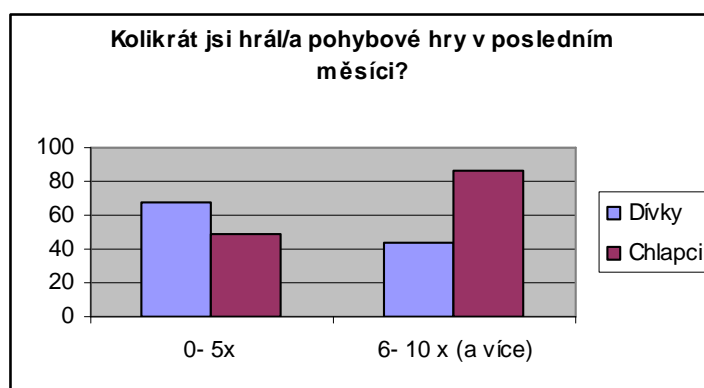
výuky. Jiřina Taxová (1987, s.99) uvádí také zajímavý důvod, proč dívky hrají sportovní hry. Dívky zájem o sport a pohyb propojují se zájmem o svůj vzhled. Touží po hezké postavě, zvláště v dnešní době, kdy jsou módními ikonami super štíhlé modelky.

Je ale statisticky významný rozdíl ve frekvenci hraní pohybových her mezi chlapci a děvčaty.

*„Kolikrát si pohybové hry v posledním měsíci hrál/a?“*

	0- 5x	6- 10 x (a více)	$\Sigma$	$p$
Dívky	67	44	111	0,000
Chlapci	49	86	135	
$\Sigma$	116	130	<b><math>n= 246</math></b>	

Pozn.: Výsledek chí-kvadrátu  $p < 0,05$ . Je zde tedy statisticky významný rozdíl.



Je možné, že chlapci mají více energie, kterou je potřeba vybit, a také již od nejútlejšího věku jsou chlapecké hry rušnější než hry dívek.

Podle Langmeiera (1983, s.189) chlapci vyjadřují více než dívky potřebu interakce s vrstevníky. A to jim mohou umožnit právě pohybové hry. V nich skloubí potřebu vybití přebytečné energie a trávení času s vrstevníky.



**H4 Žáci učiliště hrají častěji počítačové hry než žáci gymnázia a střední odborné školy.**

*Ověřena otázkou „Jaký typ her hraješ ve svém volném čase?“*

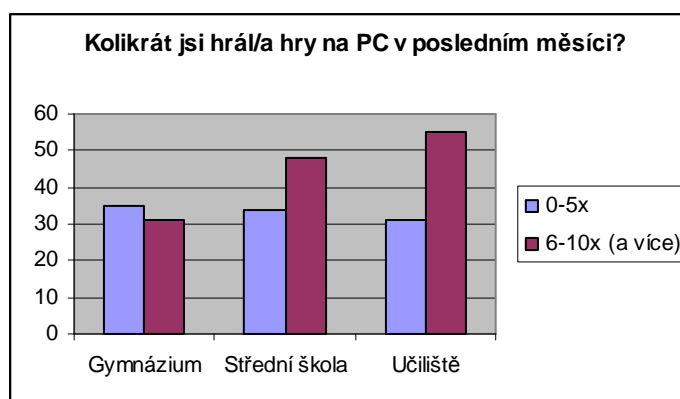
Respondenti měli na výběr několik možností typů her (12). Mohli vybrat více typů. Ze zvolených her byly porovnávány pro tuto hypotézu pouze hry na počítači.

	Hraji hry na PC	Nehraji hry na PC	$\Sigma$
<b>Gymnázium</b>	66	21	87
<b>Střední škola</b>	86	22	108
<b>Učiliště</b>	82	21	103
	$\Sigma$ 234	64	<b><math>n= 298</math></b>

	0-5x	6-10x (a více)	$\Sigma$	$p$
<b>Gymnázium</b>	35	31	66	0,106
<b>Střední škola</b>	34	48	82	
<b>Učiliště</b>	31	55	86	
	$\Sigma$ 100	134	<b><math>n= 234</math></b>	

Pozn.: Porovnáváno bylo, jak často hrál respondent hry na PC v posledním měsíci (0-5x za měsíc a 6-10x a více za měsíc).

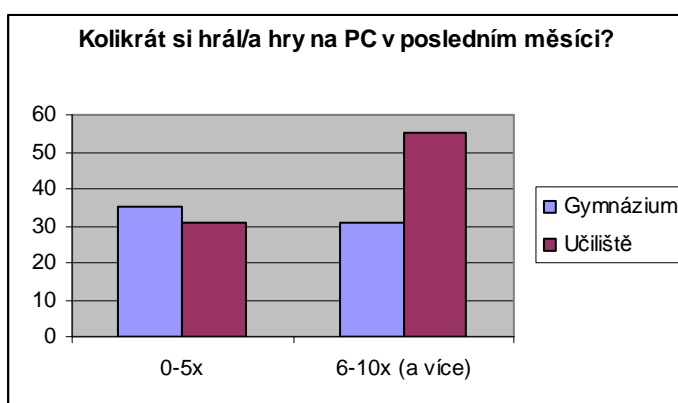
Výsledek chí-kvadrátu  $p > 0,05$ . Zde není statisticky významný rozdíl.



Za pomoci statistického testu chí-kvadrát, ( $p < 0,05$ ) se ale potvrdil statisticky významný rozdíl mezi gymnáziem a učilištěm. Můžeme tedy říci, že *hypotéza nelze zamítnout*.

	0-5x	6-10x (a více)	$\Sigma$	$p$
Gymnázium	35	31	66	0,036
Učiliště	31	55	86	
$\Sigma$	66	86	$n= 152$	

Pozn.: Výsledek chí-kvadrátu  $p < 0,05$ . Je zde statisticky významný rozdíl.



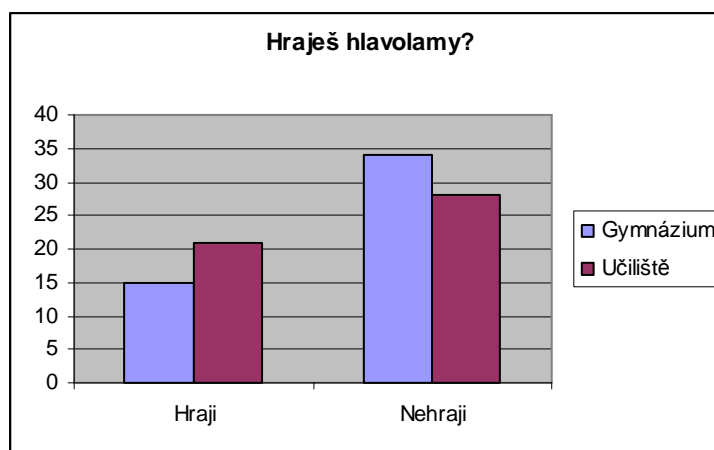
Je možné, že mají žáci učiliště více volného času, proto stráví většinu tohoto času hraním her na PC. Také může hrát roli nižší intelekt a menší potřeba myšlenkové a tvůrčí stimulace. A jak již bylo zmíněno výše, mohou žáci gymnázia využívat počítač i k jiným činnostem než jen k hraní her (vyhledávání informací do školy, práce v editoru apod.).

**H5** Dívky z učilišť hrají více hlavolamy než dívky z gymnázia.

*Ověřena otázkou „Jaký typ her hraješ ve svém volném čase?“*

	Hraji hlavolamy	Nehraji hlavolamy	$\Sigma$	$p$
Gymnázium	15	34	49	0,209
Učiliště	21	28	49	
	$\Sigma$ 36	62	$n=98$	

Pozn.: Výsledek chí-kvadrátu  $p > 0,05$ , *hypotéza se zamítá*.



V grafu můžeme vidět nepatrný rozdíl mezi gymnáziem a učilištěm u možnosti *hraji hlavolamy*, který ale v našem výzkumu nevychází jako statisticky významný. Je ale možné, že při větším vzorku bychom hypotézu nemuseli zamítnout.

**H6 Většina respondentů preferuje hry založené na interakci s vrstevníky než individuální hry.**

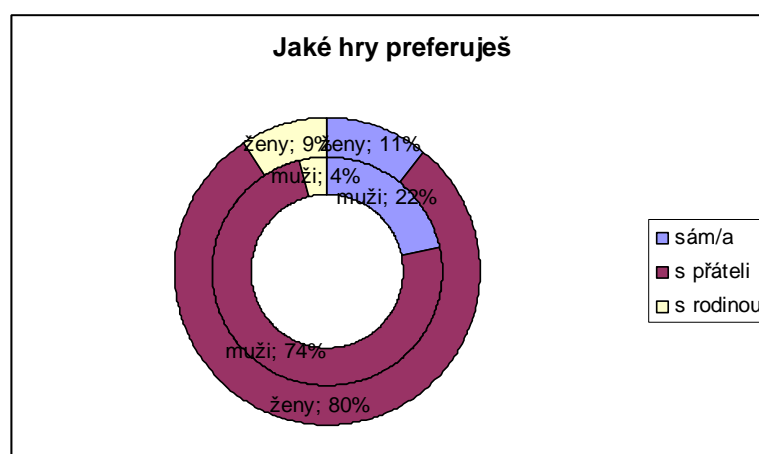
***Ověřena otázkou „Jaké hry preferuješ?“***

Respondenti měli na výběr tři možnosti- sám, s přáteli, s rodinou. Zvolit mohli pouze jednu.

	sám/a	s přáteli	s rodinou	$\Sigma$	$p$
<b>muži</b>	34 (22%)	117 (74%)	6 (4%)	157	0,011
<b>ženy</b>	15 (11%)	112 (80%)	13 (9%)	140	
	$\Sigma$ 49	229	19	<b>n= 297</b>	

Pozn.: Výsledek chí-kvadrátu  $p < 0,05$ . Je zde statisticky významný rozdíl.

***Hypotéza nelze zamítnout.***



Pozn. údaje v grafu jsou uváděny v procentech.

Již z grafu je patrné, že většina preferuje hry s vrstevníky, tudíž hypotéza nelze zamítnout.

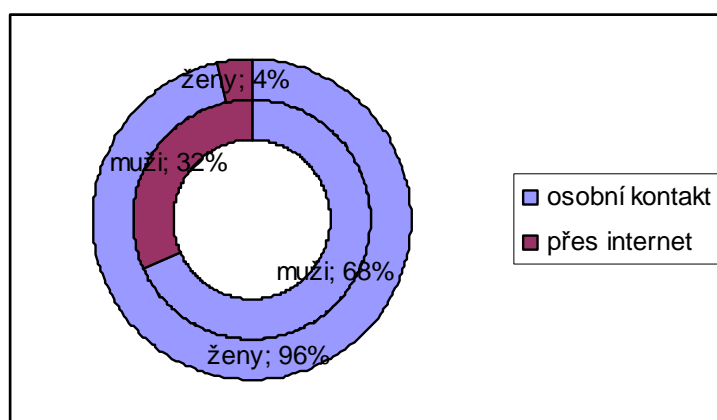
Výsledek chí-kvadrátu ( $p$ ) nám ale také ukazuje, že existuje souvislost mezi pohlavím a trávením volného času s přáteli, rodinou nebo o samotě.

Právě to, se ukázalo v podotázce. Pokud respondent zvolil možnost *b) hry s přáteli*, vybral jednu z dalších nabízených možností:

- „v osobním kontaktu s přáteli“ nebo
- „s přáteli přes internet (virtuální přátelé)“.

	osobní kontakt	přes internet	$\Sigma$	$p$
muži	80	37	117	0,000
ženy	108	4	112	
$\Sigma$	188	41	$n=229$	

Pozn.: Výsledek chí-kvadrátu  $p < 0,05$ . Je zde statisticky významný rozdíl.



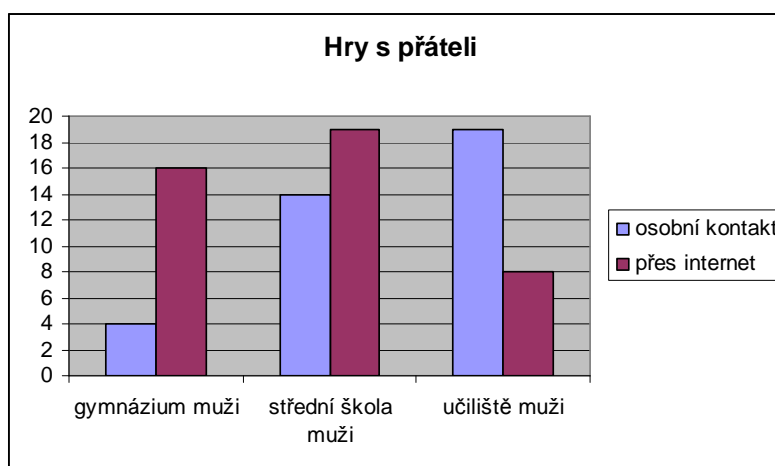
Pozn.: Údaje v grafu jsou uváděny v procentech.

Z grafu je zřejmé, že ženy dávají přednost osobnímu kontaktu více než muži. Bylo by zajímavé zjistit, z jakého důvodu vyhledávají muži více kontakty přes internet. Zda jsou ostýchavější než ženy v navazování nových kontaktů nebo se snaží kompenzovat své nedostatky tím, že se schovávají za tvář imaginárního člověka a využívají tak anonymitu internetu. Také existuje mnoho populárních PC her, které jsou spíše pro chlapce než pro dívky (např. WOW- World of warcraft), kdy se vytvářejí bojové komunity z online hráčů, kteří společnými silami dosahují cíle. Obecně jsou ženy „povídavější“, více osobní, a také kontaktnější.

Z výzkumu nám vyšlo další zajímavé zjištění. Existuje u chlapců souvislost mezi typem školy a tím, zda dávají přednost hraní her s přáteli v osobním kontaktu nebo přes internet.

	osobní kontakt	přes internet	$\Sigma$	$p$
gymnázium muži	4	16	20	0,002
střední škola muži	14	19	33	
učiliště muži	19	8	27	
	$\Sigma$ 37	43	n= 80	

Pozn.: Výsledek chí-kvadrátu  $p < 0,05$ . Je zde statisticky významný rozdíl.



Je zajímavé, že žáci učiliště upřednostňují osobní kontakt s přáteli, přičemž gymnazisté a žáci středních odborných škol naopak kontakt s přáteli přes internet. Jistě by to mohlo být předmětem dalšího výzkumu.

Jedním z důvodů by mohlo být to, že žáci gymnázia a střední školy, kteří nemají tolik volného času, využijí internetu jako pohodlné a rychlé možnosti, jak se spojit s přáteli, vyměnit si informace do školy na sociálních sítích jako je Facebook apod.

Také je tu možnost, že žáci z učiliště ve škole více spolupracují (mají různé praxe, kde vytváří společně nějaký produkt), tudíž mohou mít v třídním kolektivu lepší vztahy. Také co se týče frekvence návštěv hospod. Žáci učiliště navštěvují tyto lokality více než žáci ostatních typů škol. A samozřejmě je nenavštěvují sami, ale s partou kamarádů.

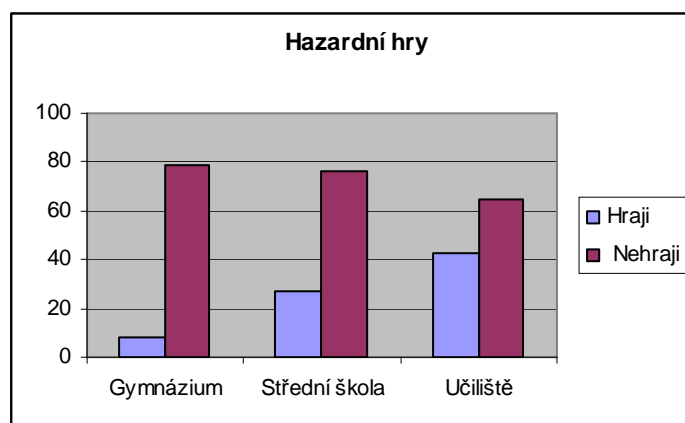
## H7 Žáci učiliště hrají častěji hazardní hry.

Ověřena otázkou „Jaký typ her hraješ ve volném čase?“

	Hraji hazardní hry	Nehraji hazardní hry	$\Sigma$	$p$
Gymnázium	8	79	87	0,000
Střední škola	27	76	103	
Učiliště	43	65	109	
$\Sigma$	78	220	$n=299$	

Pozn.: Výsledek chí-kvadrátu  $p < 0,05$ . Je zde statisticky významný rozdíl.

Výsledek chí-kvadrátu opět ukazuje, že existuje souvislost mezi typem střední školy a hraním hazardních her.



Podívejme se na výsledky chí-kvadrátu, kdy jsme porovnali učiliště s jednotlivými typy škol.

	$p$
gymnázium- učiliště	0,000
střední škola- učiliště	0,036

Z grafu a výsledku můžeme říci, že *hypotéza nelze zamítnout*.

Ovšem zajímavé je, že největší rozdíly jsou mezi gymnáziem a učilištěm. Mezi střední školou a učilištěm už je rozdíl menší. Je tedy možné, že náročnější příprava do školy sebou nese méně volného času, tedy kvalitnější nakládání s ním.

Dále může hrát vliv menší inteligence, jiné myšlení- neuvědomují si tolik nebezpečnost hazardních her, nedokáží tolik myslet dopředu. Také větší orientace na finanční zisk může být motivem ke hraní hazardních her.

---

A nezapomeňme uvést, v čem se liší učňovské školy od ostatních středních škol včetně gymnázia a to tím, že jejich žáci v rámci řízených praxí jsou finančně odměňováni za vykonávanou práci. Je tedy možné, že i díky těmto financím mají snazší přístup k hazardním hrám jako jsou např. hrací automaty. Zatímco žáci ostatních typů škol jsou nuceni lépe hospodařit se svým kapesným, které dostávají od rodičů.



---

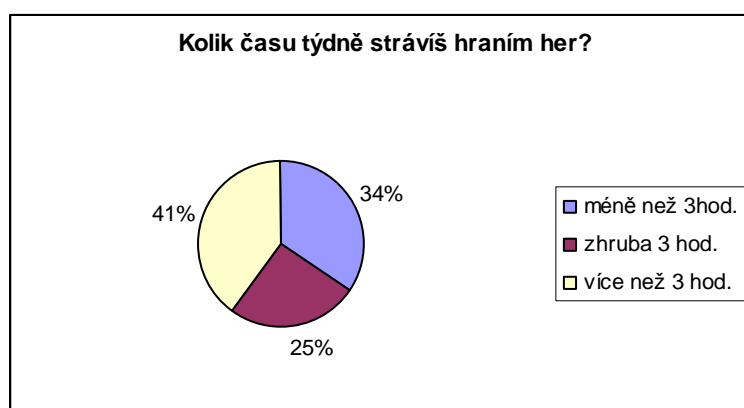
## H8 Respondenti tráví hraním her méně než 3 hodiny týdně.

### *Ověřena otázkou „Kolik času strávíš hraním her?“*

Respondenti měli na výběr ze tří možností: méně než 3 hodiny, zhruba 3 hodiny a více než 3 hodiny. Zvolit mohli pouze jednu.

	méně než 3hod.	zhruba 3 hod.	více než 3 hod.	
respondenti	102	75	120	n= 297

Zde bylo provedeno vyhodnocení pouze procentuelním vyjádřením.



Pozn.: Údaje v grafu jsou uváděny v procentech.

Z výsledku jasně vidíme, že většina respondentů tráví hraním her více než 3 hodiny týdně, *hypotéza se tedy zamítá*.

Marhounová uvádí(1996, str.59), že děti disponují pro svou zájmovou činnost v průměru třemi a půl hodinami ve všední den. Kraus (2006, str.53) uvádí pět hodin.

V dnešní době je snadný přístup k hrám. Mnoho mladých lidí má hry v mobilních telefonech, které umožňují hrát hry kdekoli a kdykoli. Dále hry na PC.

---

**H9 Motiv finančního zisku ke hraní her je u žáků na učilištích větší než na gymnáziích a středních odborných školách.**

*Ověřena otázkou „Co ti přináší hraní her“.*

Respondenti měli očíslovat nabízené možnosti (zábava; kontakt s vrstevníky; nová zkušenost; finanční zisk; možnost někoho porazit; dobrá kondice) dle významu 1-6, který pro ně mají. 1= je u mě na prvním místě.

Pro naši hypotézu jsme porovnávali možnost *d) finanční zisk*. Nejprve byl vypočítán aritmetický průměr u každého typu škol pro zvolenou možnost. Použit byl dvouvýběrový *t*-test.

	finanční zisk (aritmetický průměr)	směrodatná odchylka
<b>gymnázium</b>	5,528735632	1,037670695
<b>střední škola</b>	5,465346535	0,873871056
<b>učiliště</b>	4,476635514	1,608074221

**Výsledky dvouvýběrového t-testu**

**učiliště x gymnázium**

t-Value: 5,2717

Degrees of Freedom: 86

Probability (Two-Tailed): 0.000001

Probability (One-Tailed): 0.000000

**učiliště x střední škola**

t-Value: 5.0537

Degrees of Freedom: 100

Probability (Two-Tailed): 0.000002

Probability (One-Tailed): 0.000001

---

	min.	Q1	median	Q3	max.
učiliště	1.000	3.000	5.000	6.000	6.000
gymnázium	3.000	5.000	6.000	6.000	6.000
střední odborná škola	1.000	6.000	6.000	6.000	6.000

Pozn.: min.=minimální hodnota, max.= maximální hodnota, Q1= dolní kvartil, Q2= horní kvartil, median= prostřední hodnota.

Ve všech výpočtech (učiliště x gymnázium, učiliště x střední škola), nám hodnota  $p$  vyšla menší než 0,0001. Tím je tento rozdíl považován za statisticky významný. Tudíž můžeme říci, že *hypotéza nelze zamítnout*.

Dle mého názoru jsou žáci učiliště sice více orientováni na finanční zisk, ale jejich představa finančního efektu se nedostala až k úrovni „bez práce nejsou koláče“. Většinou si myslí, že bez práce bude hodně koláčů. Jsou více mimo realitu než studenti ostatních škol. Proto bych řekla, že preferují i více hazardní hry, které slibují rychlý výnos peněz, bez vynaložení větší námahy.

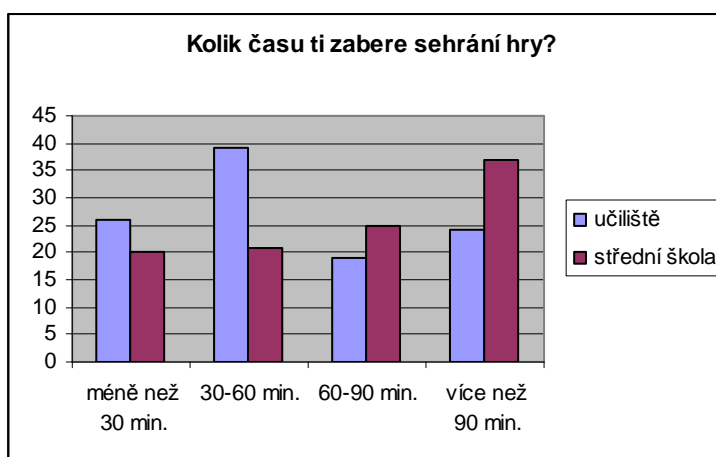
### 3.5. Zajímavá zjištění

#### 1) Žáci učiliště hrají hry trvající kratší dobu než žáci středních odborných škol.

Respondenti odpovídali na otázku, „Kolik času ti zabere sehrání hry?“. Mohli zvolit jednu odpověď.

	méně než 30 min.	30-60 min.	60-90 min.	více než 90 min.	$\Sigma$	$p$
učiliště	26	39	19	24	108	0,022
střední škola	20	21	25	37	103	
$\Sigma$	46	60	44	61	$n=211$	

Pozn.: Výsledek chí-kvadrátu  $p < 0,05$ . Je zde statisticky významný rozdíl.



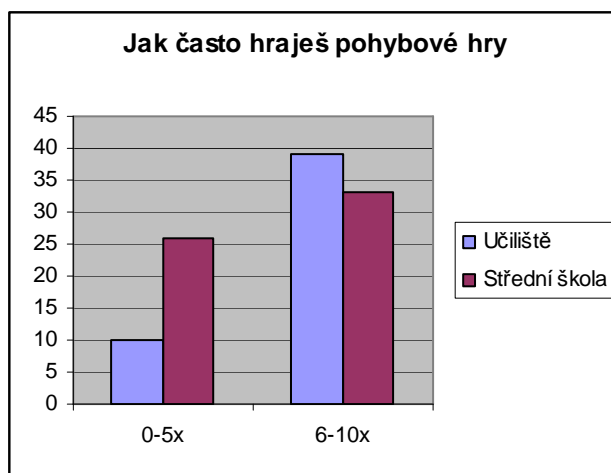
Z výsledku je zřejmé, že žáci učiliště hrají hry trvající kratší dobu (30-60 minut) přičemž žáci střední školy hry trvající delší dobu (více než 90 minut).

Jedním z možných důvodů je ten, že žáci učilišť mají více zájmů, kterým se chtějí ve svém volném čase věnovat. Nebo se nedokáží tolik soustředit. Nedokáží tak dlouho setrvat v klidu. Více pracují pohybem než „hlavou“.

2) **Žáci učiliště hrají častěji pohybové hry než žáci střední školy.**

	0-5x	6-10x	$\Sigma$	<i>p</i>
<b>Učiliště</b>	10	39	49	0,001
<b>Střední škola</b>	26	33	59	
$\Sigma$	36	72	<b><i>n= 108</i></b>	

Pozn.: Výsledek chí-kvadrátu  $p < 0,05$ . Je zde statisticky významný rozdíl.

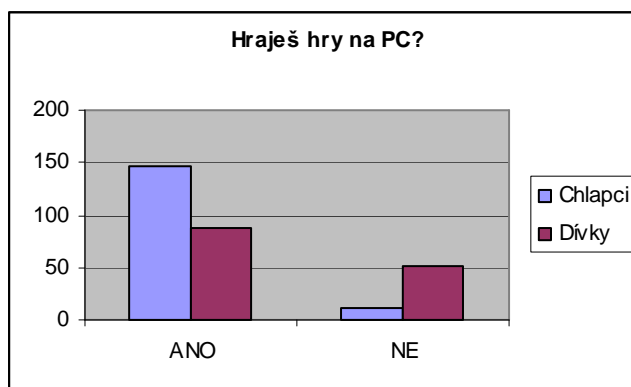


Jak bylo zmíněno u předchozího zjištění, žáci učiliště nejsou tak zvyklí sedět, pracují více pohybem. Pohybové hry patří k jednodušším formám zábavy, a také jsou na učilištích větší počty žáků s ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder- hyperaktivita s poruchou pozornosti). Tedy s poruchou pozornosti, spojenou s hyperaktivitou a můžeme říci, že pohybové hry pro ně představují přirozený ventil jejich přebytečné energie.

3) **Chlapci hrají více hry na PC než dívky.**

	ANO	NE	$\Sigma$	<i>p</i>
<b>Chlapci</b>	146	12	158	0,000
<b>Dívky</b>	88	52	140	
$\Sigma$	234	64	<b><i>n= 298</i></b>	

Pozn.: Výsledek chí-kvadrátu  $p < 0,05$ . Je zde statisticky významný rozdíl.



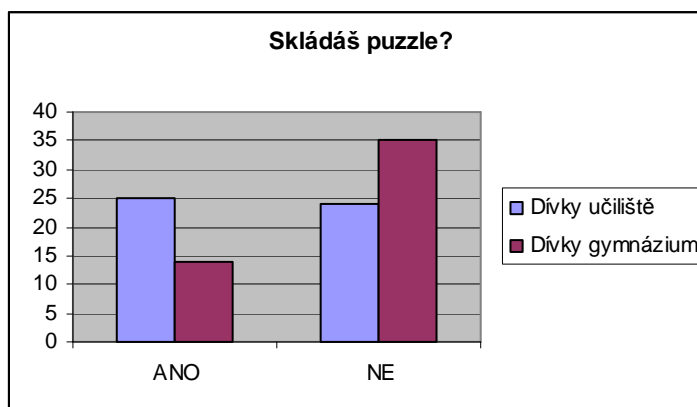
Toto zjištění není ničím nové a potvrzuje to, co je dávno známo. Ale dle mého názoru bude přibývat více a více dívek, které budou hrát hry na PC a rozdíl mezi pohlavími se bude stále více zmenšovat. Herní průmysl se snaží přivést k monitorům i ženské pohlaví a upravuje podle toho i svou nabídku. V našem výzkumu dívky preferovaly hry jako The Sims, kde si hráči vytváří například svou vlastní rodinu, navrhují si design domů apod. Další častou hrou bylo starání se o virtuální zvířátko, a také karetní hra Solitaire.

Jinak samozřejmě důvodem, proč hrají dívky hry na PC méně než chlapci, bude, že dávají přednost činnostem spojeným s rodinou, domácností, přáteli apod.

#### 4) Dívky z učiliště skládají více puzzle než dívky z gymnázia.

	ANO	NE	$\Sigma$	$p$
Dívky učiliště	25	24	49	0,023
Dívky gymnázium	14	35	49	
$\Sigma$	39	59	$n = 98$	

Pozn.: Výsledek chí-kvadrátu  $p < 0,05$ . Je zde statisticky významný rozdíl.



Z jakého důvodu mohou skládat dívky z učiliště častěji puzzle než dívky z gymnázia? Myslím si, že jedním z důvodů může být to, že je to práce, kterou provádí rukama, nemusí při ní tolik myslet, ale spíše něco vytvoří. Avšak složení obrázku je náročné také na čas. A jak jsme již zmiňovali výše, gymnazisté obecně disponují nejmenším množstvím volného času. I to by tedy mohlo hrát roli v tom, proč skládají puzzle méně.

Mohlo by být zajímavé, kdyby se porovnaly u těchto respondentů schopnosti, které jsou ke skládání puzzle dle mého názoru nejdůležitější a těmi jsou schopnost orientace v prostoru, zrakové vnímání a celková představivost. Je možné, že tato forma zábavy je dívkám z učilišť bližší zejména díky té skutečnosti, že studium na učilišti obsahuje praktická cvičení a praxe (během nichž lze získat a zdokonalit tyto schopnosti), které ovšem na gymnáziích chybí.

### 3.5.1. Rozdíly v preferenci volnočasových her z hlediska pohlaví

	Ženy- Pořadí her	Muži- Pořadí her
1.	deskové hry	hry na počítači
2.	pohybové hry	pohybové hry
3.	karetní hry	karetní hry
4.	hry s tužkou a papírem	deskové hry
5.	hry na počítači	stolní hry
6.	hry na mobilu	hry s tužkou a papírem
7.	hry stolní	hry na mobilu
8.	puzzle	hazardní hry
9.	hlavolamy	hlavolamy
10.	hazardní hry	puzzle
11.	hry s GPS navigací	hry s GPS navigací

Podíváme-li se na první tři místa v tabulce, zjistíme, že ženy dávají přednost trávení času s přáteli a rodinou, jelikož deskové hry vybízí ke strávení volného času v okruhu nejbližších. Narozdíl od mužů, kteří dávají přednost individuálnímu trávení

volného času u PC. U obou pohlaví se na druhém místě objevují pohybové hry a stejně tak je shoda i na místě třetím, kde jsou hry karetní.

Ráda bych se nyní vrátila k deskovým hrám, jejich jednotlivým druhům, které byly nejčastěji v dotaznících zmiňovány.

Žebříček oblíbenosti deskových her v závislosti na pohlaví		
	ženy	muži
1.	Člověče nezlob se	Šachy
2.	Aktivity	Člověče nezlob se
3.	Dostihy a sázky	Dostihy a sázky
4.	Scrabble	Monopoly
5.	Šachy	Scrabble

U žen můžeme vidět, že dávají přednost jednodušším hrám jako je Člověče nezlob se, které se hrají v menším kolektivu hráčů a slibují zábavu a příjemné strávení volného času. Také Aktivity, které jsou u žen v žebříčku na druhém místě, se u mužů v první pětici neobjevují. Dalo by se říci, že tato hra vyžaduje schopnosti, kterými budou více oplývat ženy, a to kresebný um, pantomimu a bohatou slovní zásobu. Naopak muži preferují na přemýšlení náročnější hru- šachy, která neobsahuje prvek náhody jako třeba člověče nezlob se, ale je zde zapotřebí vlastnit určité znalosti.

Dalším oblíbeným typem her jsou hry karetní. U obou pohlaví se objevují v oblíbenosti na třetím místě. Nejčastěji se vyskytovaly hry Žolík, Prší a u žáků učilišť dále Kanasta a Mariáš. Posledním nejčastěji zmiňovaným typem karetní hry, která se vyskytovala u všech typů škol bez rozdílu pohlaví, byl Poker. Zmiňuji ho proto, že je zajímavé, že mnoho respondentů tuto karetní hru samo v dotazníku označovalo za hazardní. Rozhodně si myslím, že tento typ karetní hry je nyní jakousi módní záležitostí. Jeho obliba v poslední době vzrostla díky propagování v médiích. Ta zmiňují hlavně internetové herny. Jistě je to nový typ byznysu, kdy se snaží majitelé těchto online heren využít toho, že společnost je čím dál více závislá na používání počítače.



---

## 4. Závěr

Dnešní přetechnizovaná doba sebou nese riziko, že mladí budou upřednostňovat individuální trávení volného času. S tím se pojí i další rizika, a to například ta, že přímá komunikace bude nahrazena internetovou komunikací přes sociální sítě. K tomu se pojí menší porozumění neverbálním signálům, ovlivní to samozřejmě i sociální vztahy, protože kontakt mezi čtyřma očima bude omezen.

A jak píše Kraus (Encyklopedie, 2009, s.364), dlouhodobé pasivní sledování médií, nadměrné poslouchání mp3 přehrávačů, hraní počítačových her, používání mobilních telefonů sebou přináší přemíru podnětů, často hlasitých, agresivních. Člověk je těmito podněty přehlcnen, jeho smysly jsou přehlcneny. Děti, které byly součástí experimentů, pak reagovaly pouze na velmi hlasité zvuky a prudké pohyby. Méně agresivní podněty nevnímaly.

Co se týče našeho výzkumu, potvrdilo se, že existuje vztah mezi typem střední školy a preferovaným typem volnočasových her.

Samozřejmě, že většina respondentů upřednostňuje trávení volného času s přáteli. V tomto věkovém období, kdy vrstevnické skupiny začínají nabývat na důležitosti, se to dalo očekávat. Objevuje se zde ale právě ta tendence, hledat přátele přes internet, nejedná se tedy o osobní kontakt. Co bylo zajímavé, že muži gymnázia a střední odborné školy upřednostňují kontakt s přáteli přes internet, zatímco muži z učiliště dávají přednost osobnímu kontaktu.

S tímto zjištěním se jistě pojí i další hypotéza, kdy bylo zjištěno, že žáci učiliště hrají častěji pohybové hry než žáci ze střední odborné školy. Opět můžeme vidět, že žáci z učiliště oproti jiným typům škol, více inklinují ke kolektivně strávenému volnému času. I to sebou ale může přinášet riziko. Obecně mají nejvíce volného času, tedy je tu možnost, že nebudou vědět, jak s ním naložit. Budou v partách vymýšlet, jak se zbavit nudy, budou hledat dobrodružství. Jak již bylo zmíněno výše, na rozdíl od gymnázií a středních odborných škol, jsou na školách finančně ohodnocováni (pobírají určité výplaty). Jsou tedy finančně méně závislí na rodině. A společně s tím se objevuje riziko hraní hazardních her, které také bylo ve

---

výzkumu potvrzeno. Samozřejmě svou roli zde hraje i odlišná hodnotová orientace učňovské mládeže, která je více orientována na finanční zisk.

Ovšem nemůžeme si myslet, že by žáci učiliště veškerý svůj volný čas strávili po hospodách hraním hazardních her. Potvrdilo se například, že hrají více pohybové hry než žáci střední odborné školy.

Samozřejmě nesmíme zapomenout uvést počítačové hry. Na učilištích hrají v porovnání s gymnáziem počítačové hry častěji. Ale zase hrají hry, které trvají kratší dobu než žáci ze středních odborných škol. Tudíž můžeme říci, že žáci učiliště stráví u PC méně času než žáci ostatních typů škol.

A v neposlední řadě nesmíme zapomenout na porovnání výsledků v závislosti na pohlaví. Ženy svůj volný čas oproti mužům nestráví tolik hraním her, ale věnují se i jiným činnostem, často spojeným s rodinou, staráním se o zvíře, nákupy, péče o svůj zevnějšek apod. Ženy také více než muži upřednostňují osobní kontakt s přáteli a celkově hrají hry na PC méně než chlapci. I když si myslím, že tento rozdíl se bude postupně zmenšovat díky stále více se ženám přizpůsobující nabídce počítačových her.

---

## 5. Použité zdroje

BLÁHA, Jan, et al. *Za hrou do muzea- a zpět!*. Jíčín : Regionální muzeum a galerie, 2007. 178 s. ISBN 978-80-239-9639-5.

CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé*. 1. Praha : Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. 215 s. ISBN 80-902482-2-5.

CARR-GREGG, Michael, SHALE, Erin. *Puberťáci a adolescenti: Průvodce výchovou dospívajících*. 1. Praha : Portál, 2010. 200 s. ISBN 978-80-7367-662-9.

ČÁP, Jan. *Psychologie pro učitele*. 2. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. 384 s.

ČÁP, Jan. *Psychologie mnohostranného vývoje člověka*. 1. Praha : Státní pedagogické nakladatelství, 1990. 292 s. ISBN 80-04-22967-0.

*Školní statistická ročenka 2008* [online]. Praha : Český statistický úřad, 2008, 30.09.2008 [cit. 2011-03-27]. Dostupné z WWW: <[http://www.czso.cz/csu/2008edicniplan.nsf/t/C70029095A/\\$File/09\\_vzdelani.pdf](http://www.czso.cz/csu/2008edicniplan.nsf/t/C70029095A/$File/09_vzdelani.pdf)>.

ČINČERA, Jan. *Práce s hrou pro profesionály*. 1. vyd. Praha : Grada, 2007. 116 s. ISBN 978-80-247-1974-0.

DRAHANSKÝ, Daniel. Hra jako nástroj...nebo jen jako hra?. *Gymnasion : časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2006, 6, s. 49-52. ISSN 1214-603X.

FAFEJTA, Martin. Hra- základ společenství. *Gymnasion : časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2006, 6, s. 24-30. ISSN 1214-603X.

---

FALTÝSKOVÁ, Jarmila, et al. Volný čas a odpočinek. In SPOUSTA, Vladimír . *Kapitoly z pedagogiky volného času*. 1.vyd. Brno : Masarykova univerzita, 1996. s. 37. ISBN 80-210-1274-9.

FONTANA, David. *Psychologie ve školní praxi*. 1. vyd. Praha : Portál, 1997. ISBN 80-7178-063-4.

HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. 1. vyd. Praha : Portál, 2004. ISBN 80-7178-927-5.

HORA, Petr a kol. *Prázdniny se šlehačkou*. 1. vyd. Praha : Mír, 1984. 304 s.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens- O původu kultury ve hře*. 2.vyd. Praha : Dauphin, 2000. ISBN 80-7272-020-1.

JIRÁSEK, Ivo. Hra. *Gymnasion*. 2006, 6, s. 4-5. ISSN 1214-603X.

KNOTOVÁ, Dana, et al. Hra ve volném čase. In SPOUSTA, Vladimír . *Kapitoly z pedagogiky volného času*. 1. Brno : Masarykova univerzita, 1996. s. 37. ISBN 80-210-1274-9.

KRAUS, Blahoslav . *Středoškolská mládež a její svět na přelomu století*. Brno : Paido, 2006. 156 s. ISBN 80-7315-125-1.

KUBALA, Petr. Hra a tradiční kurzy Outward bound. *Gymnasion*. 2006, 6, s. 83-86. ISSN 1214-603X.

KUTÁLKOVÁ, Dana. Současné trendy v logopedické péči. In *Česká logopedie 2010*. Praha : Galén, 2010. s. 66. ISBN 978-80-7262-766-0.

LANGMEIER, Josef. *Vývojová psychologie pro dětské lékaře*. 2. Praha : Avicenum 1983. s. 288. ISBN 80-201-0098-7.

---

MARHOUNOVÁ, Jana. *Dospívání*. 1. vyd. Praha : Empatie, 1996. 154 s. ISBN 80-901618-7-1.

*MŠMT* [online]. Praha : Čihák tisk, 2002 [cit. 2011-01-07]. Volný čas a prevence u dětí a mládeže. Dostupné z WWW: <<http://www.msmt.cz/uploads/soubory/prevence/olnycas.pdf>>.

*Národní vzdělávací fond* [online]. 2006 [cit. 2011-04-11]. Vzdělávací systém České republiky 2006. Dostupné z WWW: <[http://www.nvf.cz/publikace/pdf\\_publikace/euroguidance/cz/vzdelavaci\\_system\\_2006.pdf](http://www.nvf.cz/publikace/pdf_publikace/euroguidance/cz/vzdelavaci_system_2006.pdf)>.

NĚMEC, Jiří. Hra a její význam ve volnočasových aktivitách. In *Socialia 2000, Mládež a volný čas*. Hradec Králové : Gaudeamus, 2001. ISBN 80-7041-760-9.

NĚMEC, Jiří. *Od prožívání k požitkářství : Výchovné funkce hry a její proměny v historických koncepcích pedagogiky*. Brno : Paido, 2002. 111 s. ISBN 80-7315-006-9.

NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Vaňková Iva; Ďoubalík Petr. 4. vyd. Praha : Portál, 2007. 325 s. ISBN 978-80-7367-276-8.

PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času : teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. 3. aktualiz. vyd. Praha : Portál, 2002. 231 s. ISBN 80-7178-711-6.

PRŮCHA, Karel, PLAJNER, Rudolf. *Společenské hry pro mládež*. 1. vyd. Praha : Olympia, 1969. 102 s.

PRŮCHA, Jan, et al. *Pedagogická encyklopedie*. 1. Praha : Portál, 2009. 935 s. ISBN 978-80-7367-546-2.

---

SAK, Petr. Média a hodnoty v sociálním poli mládeže. In *Socialia 1999, Mládež v postmoderní době*. Hradec Králové : Gaudeamus, 2000. ISBN 80-7041-112-0.

SAK, Petr. *Proměny české mládeže*. 1. Praha : Petrklíč, 2000. 291 s. ISBN 80-7229-042-8.

SAK, Petr; SAKOVÁ, Karolína. *Mládež na křižovatce*. Praha : Svoboda servis, 2004. 240 s. ISBN 80-86320-33-2.

SAK, Petr; SAKOVÁ, Karolína. *Lupa.cz* [online]. 2007 [cit. 2011-01-06]. Jak internet mění společnost. Dostupné z WWW: <<http://www.lupa.cz/clanky/zpusob-vyuzivani-osobniho-pocitace-a-internetu/>>.

SPOUSTA, Vladimír, et al. *Společenské hry pro mládež*. 1. Brno : Masarykova univerzita, 1996. 37 s. ISBN 80-210-1274-9.

ŠTURSOVÁ, Tereza; BOCAN, Miroslav. Aktuální problémy mladé generace ČR. In *Aktuální problémy mladé generace ČR* [online]. Praha , 2006 [cit. 2011-01-03]. Dostupné z WWW: <<http://www.vyzkum-mladez.cz/zpravy/1174039212.pdf>>.

TAXOVÁ, Jiřina. *Pedagogicko psychologické zvláštnosti dospívání*. 1. Praha : Státní pedagogické nakladatelství, 1987. 273 s.

ÚIV Výkony RgŠ 2010/11 a 2003/04–2010/11. *Střední školy-celek* [online]. 2010, [cit. 2011-04-11]. Dostupný z WWW:< <http://www.uiv.cz/soubor/4428>>.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie*. Praha : Portál, 1999. 407 s. ISBN 80-7178-308-0.

VÁŽANSKÝ, Mojmír, SMÉKAL, Vladimír. *Základy pedagogiky volného času* . 1. vyd. Brno : Paido, 1995. 176 s. ISBN 80-901737-9-9.

---

VESELSKÝ, Pavel . Líla- hra reality. *Gymnasion : časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2006, 6, s. 15-23. ISSN 1214-603X.

ŽUMÁROVÁ, Monika. Hodnota volného času a mládež. *In Socialia 1999, Mládež v postmoderní době*. Hradec Králové : Gaudeamus, 2000. ISBN 80-7041-112-0.

## Příloha č. 1 – Dotazník



Filosofická fakulta univerzity Karlovy  
Celetná 20, 116 42 Praha 1, Telefon: 221 619 648  
**DOTAZNÍK K DIPLOMOVÉ PRÁCI**

Milý studente/ studentko.

Jsem studentkou filosofické fakulty Karlovy univerzity, obor Pedagogika. Tento výzkum dělám v rámci své diplomové práce a je anonymní.

Proto bych byla velmi ráda, kdybys vyplnil/a níže uvedený dotazník a svými odpověďmi přispěl/a ke kvalitnímu a objektivnímu zpracování tohoto výzkumu.

Dotazník prosím vyplňuj hůlkovým písmem a dobře si přečti dané otázky.

Předem děkuji Bc. Kateřina Konvalinová

<b>Věk</b>	
<b>Pohlaví</b>	
<b>Škola</b>	

1)

a) **Zakroužkuj, jaký typ her hraješ ve svém volném čase a uveď konkrétní hru tohoto typu, kterou hraješ nejčastěji?**

(možno zakroužkovat více typů her)

**Příklad:** <sup>a)</sup> hry deskové, uveď

.....  
Dáma

a) hry deskové, uveď

( např. Člověče nezlob se, Osadníci z Katanu, Scrabble, Carcassone, Šachy, ...)

.....

b) hlavolamy, uveď



( např. Ježek v kleci, Rubikova kostka, ...)

.....

c) puzzle

d) hry na PC, uveď

( např. Counter strike, FIFA manager, Solitaire, Tetris, SimCity, Erotické hry,...)

.....

e) hry na mobilu, uveď

( např. Resident Evil, Tetris, Car race, Erotické hry, Diamond,...)

.....

f) hry pohybové, uveď

( např. Fotbal, Volejbal, Tenis, Kuželky,...)

.....

g) hry s tužkou a papírem, uveď

( např. Piškvorky, Lodě,...)

.....

h) hry hazardní, uveď

( např. Hrací automaty, Ruleta, Kostky...)

.....

i) hry karetní, uveď

( např. Solitaire, Magic, Bridž, Poker, Mariáš...)

.....

j) hry stolní

( např. Stolní fotbal, Kulečník, ...)

.....

k) hry s GPS navigací- Geocaching

.....

l) jiné hry, uveď

.....

**b) Kolikrát jsi hry z této skupiny v posledním měsíci hrál/a?**

**( zakroužkuj)**

**Příklad:** 0-1-**2**-3-4-5-6-7-8-9-10 krát

**Nemůže být i vícekrát ?**

- |                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| a) hry deskové                    | 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát - vícekrát |
| b) hlavolamy                      | 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát - vícekrát |
| c) puzzle                         | 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát - vícekrát |
| d) hry na PC                      | 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát - vícekrát |
| e) hry na mobilu                  | 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát -vícekrát  |
| f) hry pohybové                   | 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát -vícekrát  |
| g) hry s tužkou a papírem         | 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát - vícekrát |
| h) hry hazardní                   | 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát -vícekrát  |
| i) hry karetní                    | 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát - vícekrát |
| j) hry stolní                     | 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát-vícekrát   |
| k) hry s GPS navigací- Geocaching | 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát - vícekrát |
| l) jiné hry                       | 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 krát- vícekrát  |

**2) Jakou hru jsi v posledním měsíci hrál/a nejčastěji?**

.....

**3) Kolik času ti její sehrání zpravidla zabere?**

**(zakroužkuj jednu možnost)**

- a) méně než 30 min.
- b) 30-60 min.
- c) 60-90 min.
- d) více než 90 min.

**4) a) Jaké hry preferuješ?**

**(zakroužkuj jednu možnost)**

- a) hry, které mohu hrát sám/a
- b) hry s vrstevníky, přáteli
- c) hry s rodinou

**b) Pokud jsi zvolil/a b) hry s přáteli, vyber jednu následující možnost:**

- a) hry v osobním kontaktu s přáteli
- b) hry s počítačovými přáteli přes internet

**5) Kolik času týdně strávíš hraním her?**

**(zakroužkuj jednu možnost)**

- a) méně než 3 hodiny
- b) zhruba 3 hodiny
- c) více než 3 hodiny

**6) Proč hraješ hry? Co ti jejich hraní přináší?**

**(Očísluj všechny nabízené možnosti 1-6 dle významu, který pro tebe mají)**

**Příklad: 1- Kontakt s vrstevníky= je u mě na prvním místě, 2. místo= zábava...)**

<input type="checkbox"/>	a) zábavu
<input type="checkbox"/>	b) kontakt s vrstevníky
<input type="checkbox"/>	c) nová zkušenost- něco, co bych mohl/a využít ve škole, v budoucnu
<input type="checkbox"/>	d) finanční zisk
<input type="checkbox"/>	e) možnost někoho porazit
<input type="checkbox"/>	f) dobrou kondici

Děkuji za vyplnění dotazníku ☺

## Příloha č. 2 – Komiks

Tento obrázek jistě mluví za vše a myslím si, že nepotřebuje komentář. Spíš bychom se měli zamyslet, co se s tím dá dělat.



(Zdroj: <http://randomfunnypicture.com/wp2/wp-content/uploads/2010/02/go-outside-play-video-games.jpg>)

Souhlasím s tím, aby moje diplomová práce byla půjčována ke studijním účelům. Žádám, aby citace byly uváděny způsobem užívaným ve vědeckých pracích a aby se vypůjčovatelé řádně zapsali do přiloženého seznamu.

V Praze dne.....

.....

Podpis

Pořadové číslo	Jméno čtenáře	č. ISIC karty	Bydliště	Datum